
MICRO Manía
EXTRA Nº3
Solo para adictos
400 Ptas.
TODAS LAS CLAVES PARA LLEGAR AL FINAL DE NUEVE SUPERJUEGOS
DON QUIJOTE
FREDDY HARDEST
BRIDE OF FRANKENSTEIN
REX HARD
THING BOUNCES BACK
DRUID
PROHIBITION
THE SENTINEL
THE FINAL MATRIX
MAPAS
POKES
D'ANGEL 87

HOBBY PRESS



El héroe ha vuelto. Su misión, entrar en el templo de los malvados Thuggee y rescatar a los niños que mantienen secuestrados. Para ello tendrás que ayudarle a enfrentarse a todos los peligros en los que se encontró en la famosa película. Un juego que no puedes perderte.





DISTRIBUIDOR EXCLUSIVO PARA ESPAÑA:
ERBE SOFTWARE. C/. NUÑEZ MORGADO, 11 28036 MADRID. TELEF. (91) 314 18 04
DELEGACION BARCELONA. C/. VILADOMAT, 114 TELEF: (93) 253 55 60.

U.S. GOLD® All American Software

COMMODORE 64 • AMSTRAD • SPECTRUM • ATARI ST





Extra N.º 3. Noviembre 1987. 400 Ptas. Canarias, Ceuta y Melilla, 380 Ptas.









Director Editorial: José I. Gómez-Centurión

Director: Gabriel Nieto

Asesor Editorial: Domingo Gómez

Maquetación: Berta Fernández

Ayudante de Maquetación: Joaquín Candel

Redacción: Pedro Pérez, Cristina Fernández

Colaboradores: Francisco Verdú, Javier Elices, Fernando Herrera, Pedro J. Rodríguez Larrañaga, Iñaki López, Pablo Ariza, J. Emilio Barbero, José Juan García Quesada, Jorge Pérez, Jesús Pérez Sicilia, Javier Nieto, Marcos Jouron, David Rodríguez

Secretaria Redacción: Carmen Santamaría

Jefe de Publicidad: Mar Lumbreras

Fotografía: Carlos Candel, Miguel Lamana

Dibujos: José Luis Ángel García

Edita: HOBBY PRESS, S.A.

Presidente: María Andrino

Consejero Delegado: José I. Gómez-Centurión

Subdirector General: Andrés Aylagas

Director Gerente: Fernando Gómez-Centurión

Jefe de Administración: José Ángel Jiménez

Jefe de Producción: Carlos Peropadre

Jefe de Marketing: Javier Bermejo

Suscripciones: Tel. 734 65 00

Redacción, Administración y Publicidad: Ctra. de Irún km 12,400. 28049 Madrid. Tel. 734 70 12. Telefax 734 82 98

Dto. Circulación: Paulino Blanco

Distribución: Coedis, S. A. Valencia, 245. Barcelona

Imprime: Altamira, S.A.I.G.

Fotocomposición: Novocomp, S. A. Nicolás Morales, 38-40

Fotomecánica: Ibérico

Depósito legal: M-15.436-1985

Representante para Argentina, Chile, Uruguay y Paraguay, Cía. Americana de ediciones, S.R.L. Sud América 1.532. Tel.: 21 24 64. 1290 BUENOS AIRES (Argentina).



SPECTRUM, AMSTRAD

BRIDE OF FRANKENSTEIN

Pedro José Rodríguez Larrañaga

En los profundos sotanos de un castillo triste y tenebroso, junto al ulular del búho y el batir de las tormentas, yace un cuerpo vacío que espera pacientemente ser llenado por un impulso vital. El amor infundirá un soplo de vida en el dormido cuerpo de Frankenstein.

El objetivo del juego es hacer revivir al monstruo de Frankenstein, el cual permanece inmóvil en el laboratorio del castillo conectado a la máquina que le proporcionará la vida. Para ello es necesario recoger los cinco elementos imprescindibles de todo cuerpo humano: corazón, pulmones, riñones, hígado y cerebro (heart, lungs, kidneys, liver y brain), los cuales se encuentran ocultos en las criptas y tumbas del castillo. Pero vayamos por partes, pues hay mucho que explicar.

El juego comienza en una de las habitaciones del castillo, en cuya pared posterior hay una pequeña llave. Enseguida observarás que la mayoría de las puertas están cerradas y que pronto resulta imposible seguir avanzando. La llave que recogerás en la primera pantalla es la primera de las siete llaves distintas que encontrarás en tus andanzas por el castillo, si bien algunas de las llaves están duplicadas. Cada puerta cerrada se abre con una llave específica, por lo que el mapa adjunto te será de indudable utilidad, pues señala la situación de las llaves e indica la llave precisa para cada puerta.

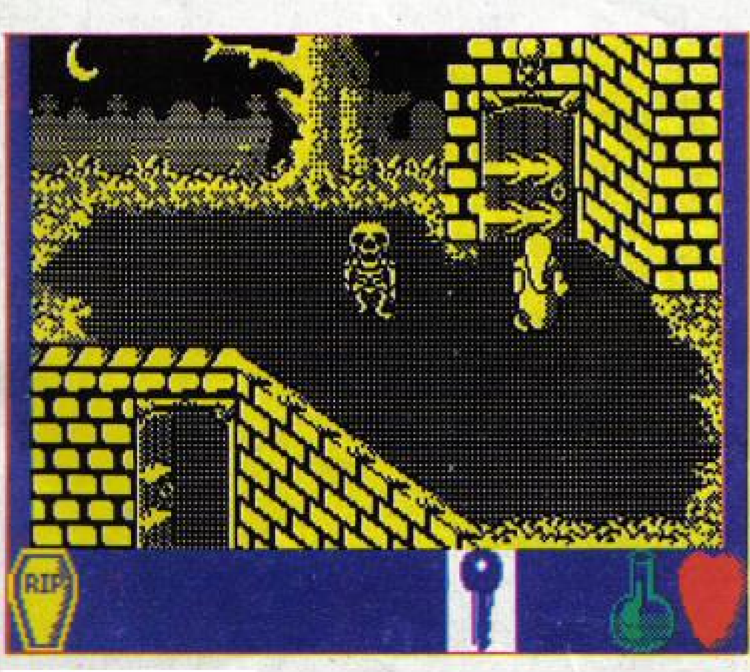
Con la primera llave en tu poder puedes abrirte camino hacia el jardín y entrar en la pantalla marcada con un asterisco en el mapa, en la que se produce un curioso fenómeno. Observa que esta pantalla tiene una puerta en la parte superior y tres en la inferior. Entrando por la puerta inferior derecha y volviendo a salir observarás que cada dos veces aparecerá una llave en el fondo de la estancia, mientras que el resto de las ocasiones la pared permanecerá vacía. La habitación del asterisco da paso a dos grupos de pantallas, de forma que dicha pantalla inferior derecha actúa como un conmutador. Cuando en tu última visita a la pantalla de la llave, la llave esté visible, el camino será el normal con el que inicia el juego, pero en caso contrario se te abrirá el paso a nuevas pantallas. Por la puerta inferior izquierda tendrás acceso a un paraje amurallado en el que encontrarás una pala, y por la puerta superior, tras un corto camino, llegarás a una pantalla en la que hay una linterna colgada de la pared.

Suponemos que has entendido el mecanismo conmutador, así que no deberías tener problemas para invertir el proceso y regresar al jardín. La linterna resulta imprescindible para conseguir luz en muchas habitaciones (entre ellas todas las criptas) que de otra manera permanecerían a oscuras impidiendo desenvolverse en ellas, y con su ayuda y tras abrir las puertas necesarias podrás conseguir el pico.

Armado con pico y pala puedes reunir sin problemas las cinco partes del cuerpo de Frankenstein, si bien tendrás que abrir gran cantidad de puertas para acceder a las pantallas ocultas, lo que exi-

girá gran cantidad de movimientos y el uso de diversas llaves. El pico sirve para abrir los ataúdes de las criptas y la pala para cavar en las tumbas. Hay dos pantallas con tumbas en ambos extremos del jardín, y cavando en el suelo podrás encontrar, de izquierda a derecha, riñones, pulmones e hígado en la pantalla izquierda y dos pares de riñones en la derecha, teniendo en cuenta que los elementos se encuentran enterrados bajo cruces y losas. En cuanto a los ataúdes hay ocho pantallas que los poseen, y su contenido es fijo. Observando la numeración de las criptas en el mapa las ocho pantallas contienen, respectivamente, riñones e hígado, dos pares de riñones, riñones y cerebro, riñones, corazón, riñones, riñones y, finalmente, cerebro en la octava, teniendo en cuenta que, en las criptas con dos ataúdes, las hemos nombrado de izquierda a derecha.

Te falta aún un objeto por conseguir, el casco para la transferencia, el cual tiene la apariencia de una calabaza. Conseguidos los cinco elementos, la puerta del laboratorio, que había permanecido cerrada y no puede ser abierta con ninguna llave, se abrirá automáticamente y en los cinco contenedores de una pantalla contigua aparecerán, al trasluz, los cinco elementos. Libera a los dos prisioneros con la llave número seis y entra en el laboratorio. Ponte el casco y acciona la máquina... El mensaje final es lo suficientemente escueto: Frankenstein lives (Frankenstein vive).



Problemas

La novia de Frankenstein dispone de dos tipos de indicadores. En el extremo derecho del televisor un corazón late regularmente, mientras no seas atacado por un enemigo, momento en el que comenzará a aumentar su ritmo de latidos hasta provocar la muerte de la protagonista si no haces algo por impedirlo. La redoma verde contiene un líquido que se irá gastando no por el contacto de enemigos sino cada vez que pases a una nueva pantalla. El corazón se recupera simplemente descansando y la botella puede ser llenada las veces que quieras acudiendo a los contenedores dispersos por el castillo.

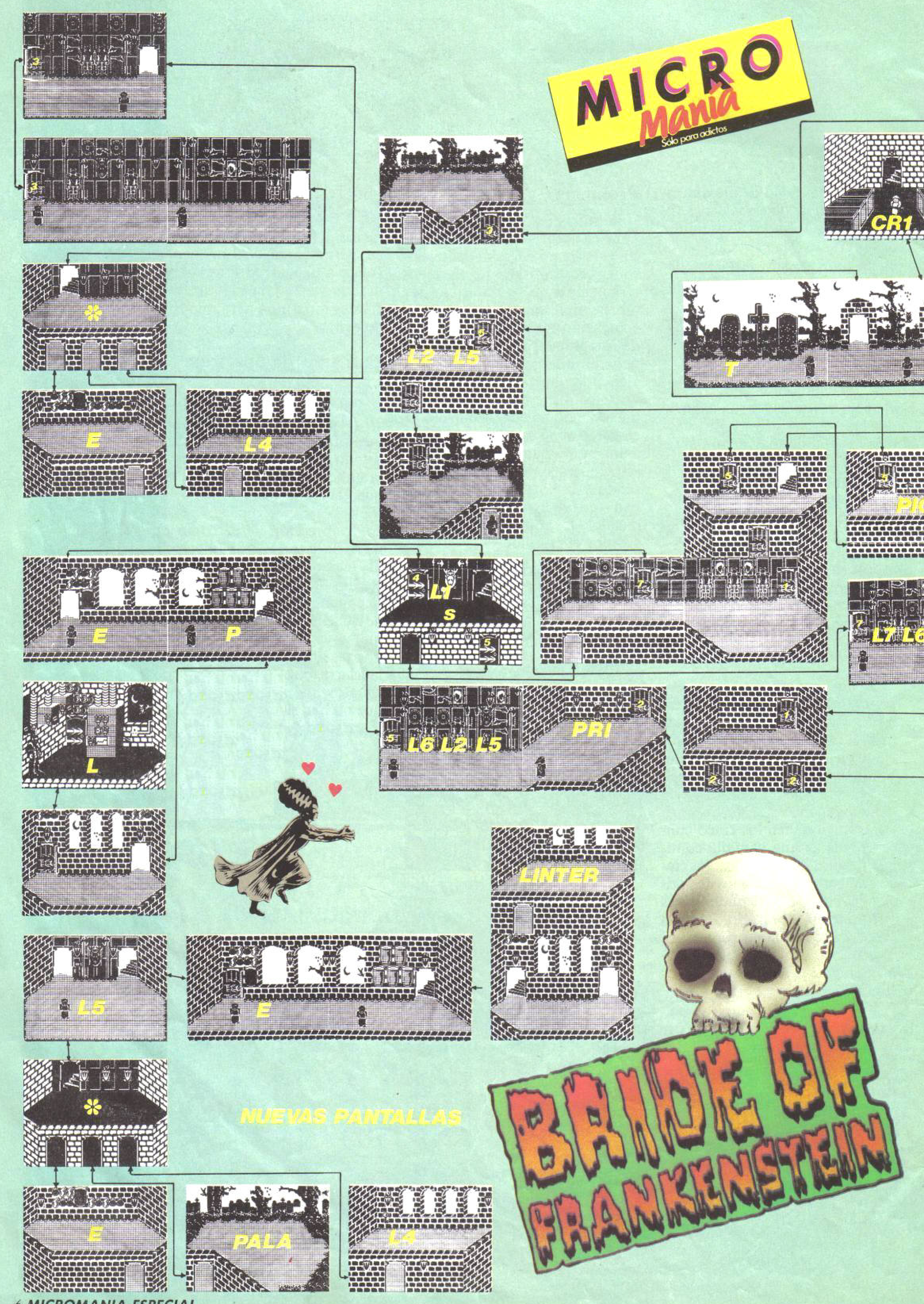
Los enemigos son diversos (fantasmas y monstruos variados), los cuales restan energía al contacto y se muestran terriblemente pelmas y pegajosos. Nunca permitas que te arrinconen frente a una pared, pues no podrás moverte y la muerte, entre fuertes espasmos, será imposible de evitar.

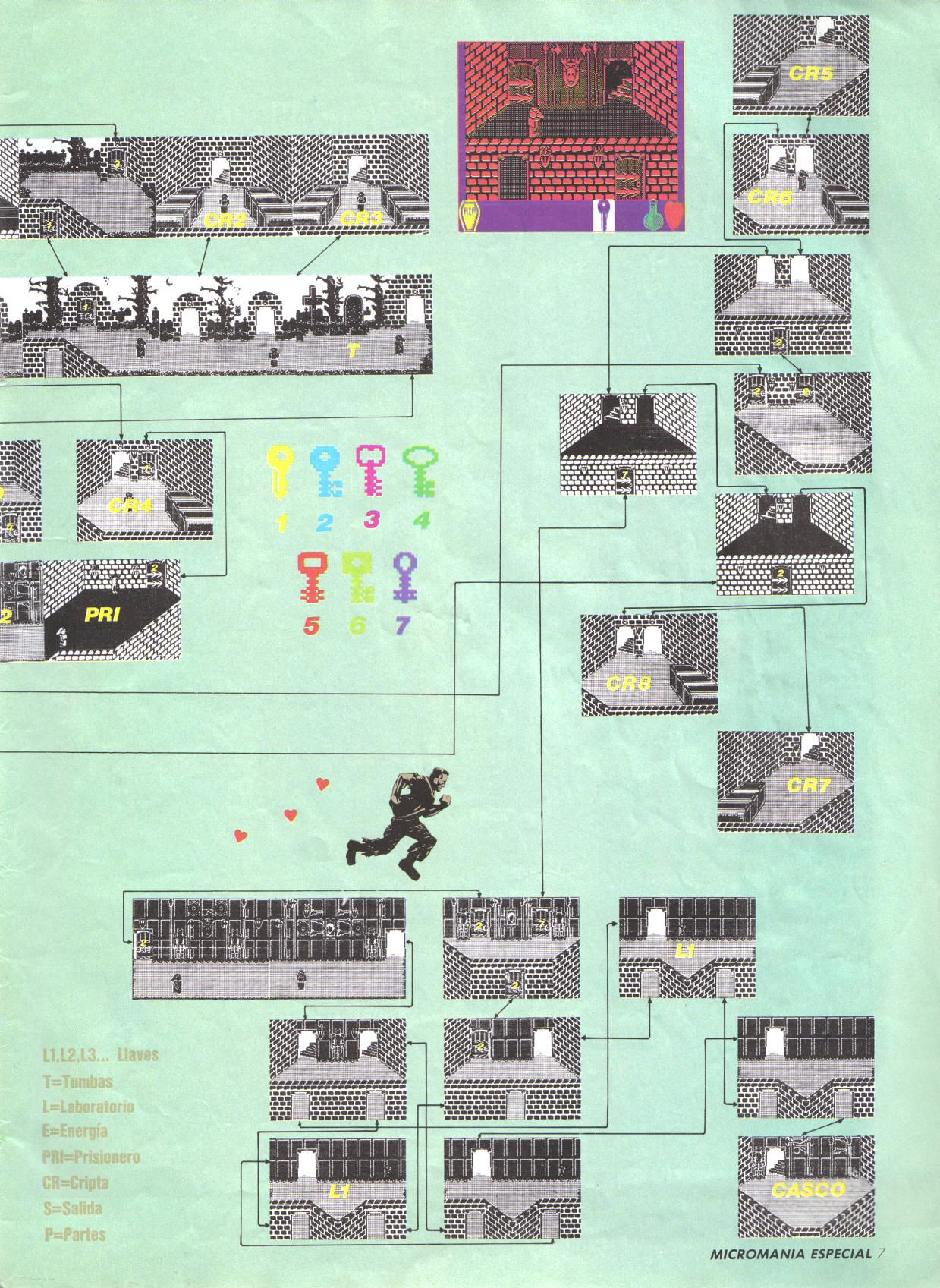


Cargador de Spectrum

Armados de valor teclead y salvad el cargador Basic con LINE 10 y, con el cargador universal en memoria, introducid los datos del listado 2 y tras hacer un dump en la dirección 40000 salvad el bloque generado con la opción SAVE del cargador, indicando 40000 como dirección y 782 como número de bytes. El trabajo, sin duda, merece la pena, pues contaréis con los mejores pokes que podáis imaginar: botella infinita, inmune a enemigos (corazón de acero), quitar los enemigos y atravesar puertas sin necesidad de llaves. En la lista de pokes adjunta hay unos cuantos más de inferior utilidad que no han sido incorporados en el cargador.



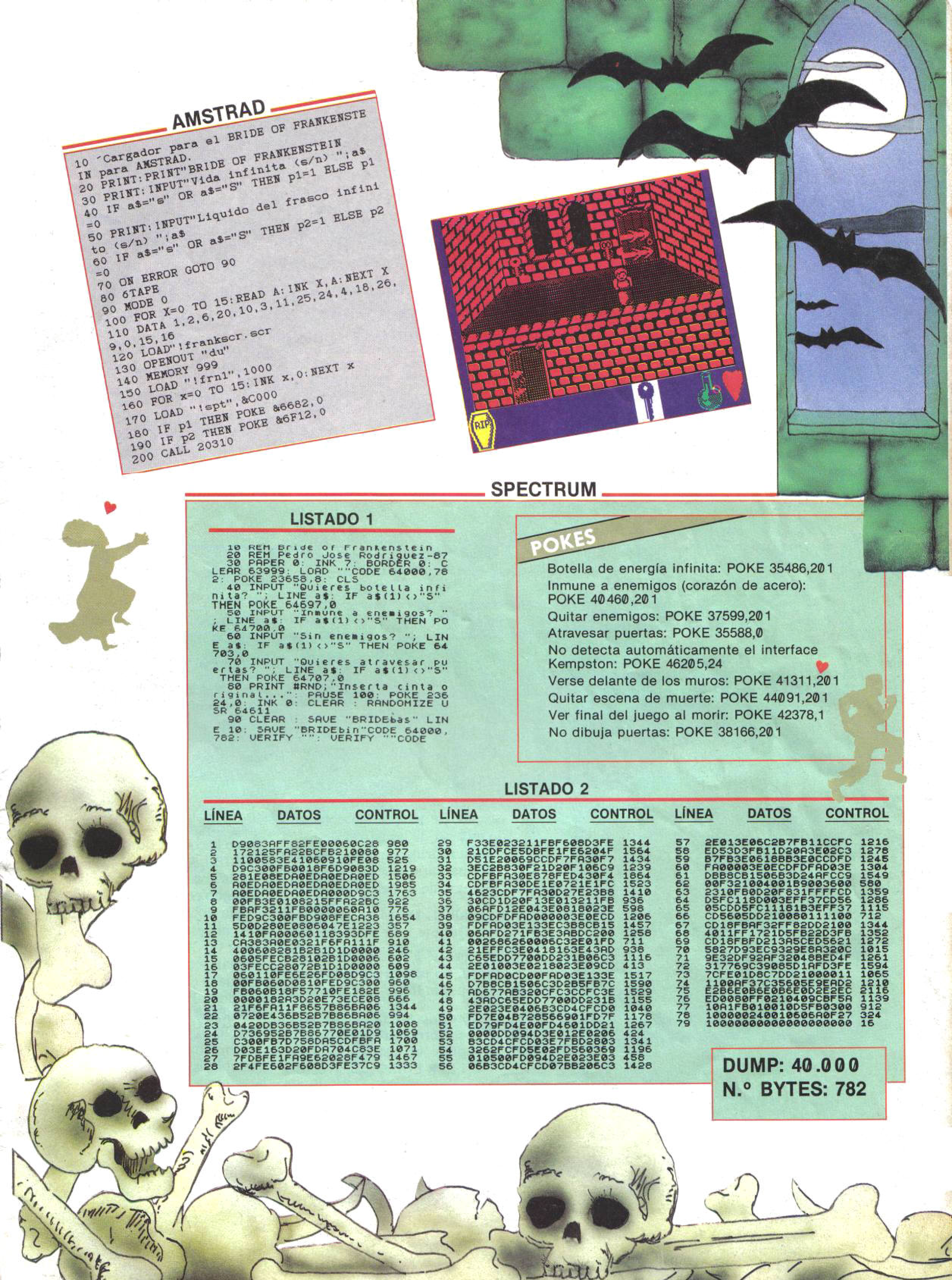

MICRO
Manía
Sólo para adictos
CR1
T
L2 L5
E
L4
PIC
E P
L1
S
L7 L6
L
L6 L2 L5
PRI
LINTER
L5
E
NUEVAS PANTALLAS
BRIDE OF FRANKENSTEIN
E
PALA
L4



CR5
CR6
CR2
CR3
T
CR4
PRI
1
2
3
4
5
6
7
CR8
CR7
L1
L1
CASCO
L1,L2,L3... Llaves
T=Tumbas
L=Laboratorio
E=Energía
PRI=Prisionero
CR=Cripta
S=Salida
P=Partes



Despues de abrir fuego...
¡¡LLEGAN LOS REFUERZOS!!
875
TRIAXOS
C-64, Spectrum, Amstrad
INFODROID
C-64, Spectrum, Amstrad
FALCON
C-64, Spectrum, Amstrad
EMPIRE
C-64, Spectrum, Amstrad
DRUID
C-64, Spectrum, Amstrad
CHALLENGE
OF THE GOBOTS
C-64, Spectrum, Amstrad
HIVE
C-64, Spectrum, Amstrad
STARFOX
C-64, Spectrum, Amstrad
BRIDE OF
FRANKENSTEIN
C-64, Spectrum, Amstrad
C-64, Spectrum, Amstrad
KINETIK
C-64, Spectrum, Amstrad
STOP BALL
Spectrum, Amstrad, MSX
DRO SOFT
DRO SOFT, Francisco Remiro, 5-7, 28028 Madrid, Telf. (91) 246 38 02



AMSTRAD

```
10 'Cargador para el BRIDE OF FRANKENSTE
IN para AMSTRAD.
20 PRINT:PRINT"BRIDE OF FRANKENSTEIN
30 PRINT:INPUT"Vida infinita (s/n) ";a$
40 IF a$="s" OR a$="S" THEN p1=1 ELSE p1
=0
50 PRINT:INPUT"Liquido del frasco infini
to (s/n) ";a$
60 IF a$="s" OR a$="S" THEN p2=1 ELSE p2
=0
70 ON ERROR GOTO 90
80 6TAPE
90 MODE 0
100 FOR X=0 TO 15:READ A:INK X,A:NEXT X
110 DATA 1,2,6,20,10,3,11,25,24,4,18,26,
9,0,15,16
120 LOAD"!frankscr.scr
130 OPENOUT "du"
140 MEMORY 999
150 LOAD "!frn1",1000
160 FOR x=0 TO 15:INK x,0:NEXT x
170 LOAD "!spt",&C000
180 IF p1 THEN POKE &6682,0
190 IF p2 THEN POKE &6F12,0
200 CALL 20310
```

SPECTRUM

LISTADO 1

```
  10 REM Bride of Frankenstein
  20 REM Pedro Jose Rodriguez-87
  30 PAPER 0: INK 7: BORDER 0: C
LEAR 63999: LOAD ""CODE 64000,78
2: POKE 23658,8: CLS
  40 INPUT "Quieres botella infi
nita? "; LINE a$: IF a$(1)<>"S"
THEN POKE 64697,0
  50 INPUT "Inmune a enemigos? "
; LINE a$: IF a$(1)<>"S" THEN PO
KE 64700,0
  60 INPUT "Sin enemigos? "; LIN
E a$: IF a$(1)<>"S" THEN POKE 64
703,0
  70 INPUT "Quieres atravesar pu
ertas? "; LINE a$: IF a$(1)<>"S"
 THEN POKE 64707,0
  80 PRINT #RND;"Inserta cinta o
riginal...": PAUSE 100: POKE 236
24,0: INK 0: CLEAR : RANDOMIZE U
SR 64611
  90 CLEAR : SAVE "BRIDEbas" LIN
E 10: SAVE "BRIDEbin"CODE 64000,
782: VERIFY "": VERIFY ""CODE
```

POKES

Botella de energía infinita: POKE 35486,201

Inmune a enemigos (corazón de acero): POKE 40460,201

Quitar enemigos: POKE 37599,201

Atravesar puertas: POKE 35588,0

No detecta automáticamente el interface Kempston: POKE 46205,24

Verse delante de los muros: POKE 41311,201

Quitar escena de muerte: POKE 44091,201

Ver final del juego al morir: POKE 42378,1

No dibuja puertas: POKE 38166,201

LISTADO 2

LÍNEA	DATOS	CONTROL	LÍNEA	DATOS	CONTROL	LÍNEA	DATOS	CONTROL
1	D9083AFF82FE00060C28	980	29	F33E023211FBF608D3FE	1344	57	2E013E06C2B7FB11CCFC	1216
2	172125FA22BCFB210080	977	30	21CDFCE5DBFE1FE6204F	1564	58	ED53D3FB11D20A3E02C3	1278
3	1100583E41060910FE08	525	31	D51E20069CCDF7FA30F7	1434	59	B7FB3E0618BB3E0CCDFD	1245
4	D9C300FB0018F6D9083D	1219	32	3EC2B830F21D20F106C9	1239	60	FA00003E0ECDFDFAD03E	1304
5	281E08EDA0EDA0EDA0ED	1506	33	CDFBFA30E878FED430F4	1864	61	DBB8CB1506B3D24AFCC9	1549
6	A0EDA0EDA0EDA0EDA0ED	1985	34	CDFBFA30DE1E0721E1FC	1523	62	00F32100400189003600	580
7	A0EDA0EDA0EDA000D9C3	1763	35	4623CDF7FA30D27E23B8	1410	63	2310FB0D20F831FFFFCD	1359
8	00FB3E0108215FFA22BC	922	36	30CD1D20F13E013211FB	936	64	D5FC118D003EFF37CD56	1286
9	FBAF3211FB0000060A10	776	37	06AFD12E043E0818023E	598	65	05CDD5FC111813EFF37	1115
10	FED9C300FBD908FECA38	1654	38	09CDFDFAD000003E0ECD	1206	66	CD5605DD210080111100	712
11	5D0D280E0806047E1223	357	39	FDFAD03E133EC3B8CB15	1457	67	CD18FBAF32FF82DD2100	1344
12	1410FA000060118393DFE	689	40	06AFD271FB3E3ABDC200	1258	68	4011FF1721D5FB22D3FB	1352
13	CA383A0E0321F6FA111F	910	41	002686260006C32E01FD	711	69	CD18FBFD213A5CED5621	1272
14	4006082 81B2B1D1D0000	246	42	21EFFC3E0418163E43AD	938	70	5827D93EC9329E8A320C	1015
15	0605FECB28102B1D0006	602	43	C65EDD7700DD231B06C3	1116	71	9E32DF92AF32048BED4F	1261
16	03FECC28072B1D1D0000	609	44	2E01003E0218023E09CD	413	72	317769C39085D1AFD3FE	1594
17	060110FE6E26FD08D9C3	1098	45	FDFAD0CD00FAD03E133E	1517	73	7CFE01D8C7DD21000011	1065
18	00FB060D0810FED9C300	960	46	D7B8CB1506C3D2B5FB7C	1590	74	1100AF37C35605E9EAD2	1210
19	FB060B18F57710FE182E	996	47	AD677AB320CFC3CCFC3E	1529	75	E2B6E0B6E0B6E0D2E2EC	2116
20	0000182A3D20E73ECE08	666	48	43ADC65EDD7700DD231B	1155	76	ED0080FF0210409CBF5A	1139
21	21F6FA11F8657B86BA06	1344	49	2E023E0406B3CD4CFCD0	1040	77	10A1FB010010D5FB0300	912
22	0720E436B52B7B86BA06	994	50	FD7E04B728566901FD7F	1178	78	1000002400106 06A0F27	324
23	0420DB36B52B7B86BA20	1008	51	ED79FD4E00FD4601DD21	1267	79	10000000000000000000	16
24	D736952B7B86770E01D9	1069	52	0000DD094D3E012E0206	424			
25	C300FB7D758DA5CDFBFA	1700	53	B3CD4CFCD03E7FBD2803	1341			
26	D03E163D20FDA704C83E	1071	54	3262FCFD5E02FD560369	1196			
27	7FDBFE1FA9E62028F479	1467	55	010500FD094D2E023E03	458			
28	2F4FE602F608D3FE37C9	1333	56	06B3CD4CFCD07BB206C3	1428			

DUMP: 40.000

N.º BYTES: 782



¿Quién dijo que los programas conversacionales no eran adictivos? Dinamic, a lomos de Rocinante y con ayuda de Sancho, ha decidido acabar con la leyenda y demostrar que en el mundo del software no todo es masacrar insistentes enemigos.

AMSTRAD SPECTRUM

Don Quijote

Cristina FERNÁNDEZ

PRIMERA PARTE

Nuestro protagonista se desperezó con calma, la noche había sido dura, miles de aventuras habían acontecido teniendo como testigo la clara luz de la luna. De pronto un cosquilleo nervioso recorrió su espalda, le gustaba más ser Don Quijote que Alonso Quijano. Daría cualquier cosa por repetir su hazaña, había conseguido escapar de las garras del Ama y de su sobrina y adentrarse en la Mancha para hacerse merecedor del amor de la bella Dulcinea.

Capítulo 1. De cómo logró Don Quijote salir de la casa

Frente a él sólo había un libro, no pudo resistir la tentación. Sin hacer caso a la sabia prescripción facultativa abrió el libro. Su cerebro interpretó al instante la orden LEER LIBRO. La aventura comenzaba. Se dirigió hacia el SUR. Recordó la escalera que comunicaba la habitación con el zaguán e inmediatamente decidió BAJAR. Allí avanzó dos habitaciones hacia el NORTE, debía buscar la armadura. Recordó que se encontraba en el baúl, pero antes de arriesgarse a un movimiento en falso decidió EXAMINAR EL BAÚL, allí estaba la armadura, sólo debía COGER y PONERse la ARMADURA.

Se dirigió al SUR, se encontraba en la cocina, decidido optó por ABRIR LA ALACENA, de no ser por la armadura las ratas habrían acabado con su vida. La situación exigía EXAMINAR LA ALACENA; allí estaba la llave, sólo quedaba COGER la LLAVE. Llegó al zaguán y se dirigió al ESTE, allí estaba el portalón de su casa, llevando la llave sólo debía ABRIR PUERTA. Por fin estaba libre; su pueblo, Argamasilla de Alba, era un mundo sin fronteras para un hombre como él.

Capítulo 2. De cómo Don Quijote se hizo caballero

Nada más salir el ilustre Don Alonso Quijano observó en la pa-



red un bando. La orden LEER BANDO le permitió conocer nuevos detalles sobre la forma en que los aspirantes a caballeros alcanzaban este ansiado grado; el bando decía literalmente:

«Si caballero te quieres armar, las armas tendrás que velar en una posada de este lugar, desde la cual la luna verás».

Don Quijote recordó que había una posada a las afueras del pueblo, pero antes debía conseguir una vela y un arma que velar. En la época en que se desarrolla la acción no existían como ahora grandes supermercados donde uno por un módico precio adquiere todo lo que necesita al instante; a nuestro protagonista no le quedó más remedio que marchar campo a través a la búsqueda de la vela perdida.

Se dirigió al ESTE, hasta encontrar un bosque, ya no podía continuar en esta dirección por ello decidió dirigirse al NORTE. Comenzaba a sentir hambre y un apetitoso manzano le solucionó el problema. Necesitó MOVER el ÁRBOL y cuando cayó la manzana su cerebro rápidamente interpretó COMER MANZANA. Realmente exquisita para un paladar tan delicado como el suyo. Continuó hacia el NORTE; recordó que no debía dirigirse al oeste, ya que las lagunas de Ruidera eran un serio inconveniente para un hombre que no sabía nadar. Continuó hacia el NORTE y descubrió al ESTE una posada. Decidió LLAMAR a la PUERTA, de pronto se encontró frente a un candelabro. Cuando optó por EXAMINAR EL CANDELABRO, descubrió que una de las velas estaba suelta, más fácil no lo podía tener, cogió la vela ordenando previamente a su cerebro en el lenguaje de los indios la acción que debía realizar, más o menos, COGER VELA.

Continuó investigando por la posada, tal vez encontrara algo interesante. SUBIR siempre era más fácil, por tanto, una gran sonrisa se iluminó en su rostro cuando se encontró en un pasillo con dos puertas, una al este y otra al oeste. ¿Qué le depararía su destino? Al OESTE encontró una habitación, había un martillo que tal vez necesitaría más tarde, por ello recurrió a la tradicional fórmula COGER MARTILLO. Tras regre-



sar a la pantalla central, se dirigió al ESTE, estaba en la bodega de la posada, lo anotó mentalmente, era muy probable que más tarde necesitar saciar su sed, por el momento estaba seguro que Dulcinea le correspondía, no tenía ninguna pena que curar con vino.

Regresó por donde había venido y decidió BAJAR. Si se dirigía al OESTE encontraría de nuevo el bosque. Se dirigió al SUR, mientras pudo. Había recordado que en el comedor de su casa una espada adornaba la pared, era el arma que precisaba. No le hacía demasiada gracia regresar, pero no le quedaba más remedio. Se dirigió constantemente hacia el OESTE y en cuatro saltos estaba en el zaguán de su casa. El comedor estaba hacia el SUR. Allí encontró un trozo de pan y decidió comer lo. La orden EXAMINAR PARED, le permitió COGER la ESPADA. Se dirigió de nuevo al NORTE, con el estómago lleno, y más tarde al ESTE, hasta llegar a Argamasilla. Allí se desvió hacia el SUR, pero al llegar a la Mancha optó por el OESTE. Una puerta le impedía pasar, la cerradura estaba estropeada. El martillo resolvería todos los problemas. La orden ARREGLAR PUERTA le permitió pasar, desde el recibidor se dirigió al oeste y más tardel al SUR. Anochecía, era el momento de VELAR LAS ARMAS. Intentó no dormirse, de lo contrario jamás sería un caballero. Las gallinas le acompañaron toda la noche, pero además fueron un suculento aperitivo. Regresó hasta la Mancha, ya armado caballero.

Capítulo 3. De cómo Don Quijote luchó contra las odres de vino y lo que aconteció después.

Su conocimiento de la geografía del lugar le permitió recordar que junto a la posada del este, en una de sus muchas hazañas, había dejado una botella. Para llegar allí debía superar un muro de piedra y para ello cargar con un gran pedrusco que le permitiera saltar sin dificultad. La piedra que necesitaba se encontraba al otro lado del acantilado; para pasar por él sólo precisaba un tablón, el de la escalera de su casa era el adecuado. Se dirigió con paso firme hasta su casa, en el zaguán debía EXAMINAR LA ESCALERA, EXAMINAR EL ESCALÓN y COGER EL ESCALÓN. Pesaba demasiado, debía dejar en su lugar la espada. Tablón en hombros llegó a Argamasilla y tras atravesar dos pantallas hacia el SUR, se dirigió al OESTE. Con la orden DEJAR TABLÓN, OESTE,



llegó hasta el pedrusco y lo cogió siguiendo la fórmula empleada al coger otros objetos. Libre del peso del tablón, regresó a su casa a por la espada y con ella desde el zaguán se dirigió hacia el ESTE hasta llegar al bosque. Allí EXAMINA SUELO; para reponer fuerza nada mejor que ARRANCAR NÍSCALO y COMER NÍSCALO. Continuó hacia el NORTE y al llegar a la pantalla de la posada en lugar de dirigirse al este, optó por el OESTE. Estaba frente al muro. DEJAR PEDRUSCO, SUBIR PEDRUSCO, ESCALAR MURO, y COGER BOTELLA, fueron las acciones que le permitieron apoderarse de la botella. Con ella en su poder se dirigió a la posada, subió y allí, frente a las odres de vino, entabló una dura batalla a la voz de LUCHAR CONTRA LAS ODRES.

Con la botella llena regresó hasta Argamasilla, continuó hacia el SUR llegando a la Mancha y allí se dirigió al OESTE, al SUR y más tarde al ESTE para LUCHAR CONTRA LAS OVEJAS. La hazaña que devolverá momentáneamente a Don Quijote la paz con unas cuantas lesiones en su maltrecha estructura.

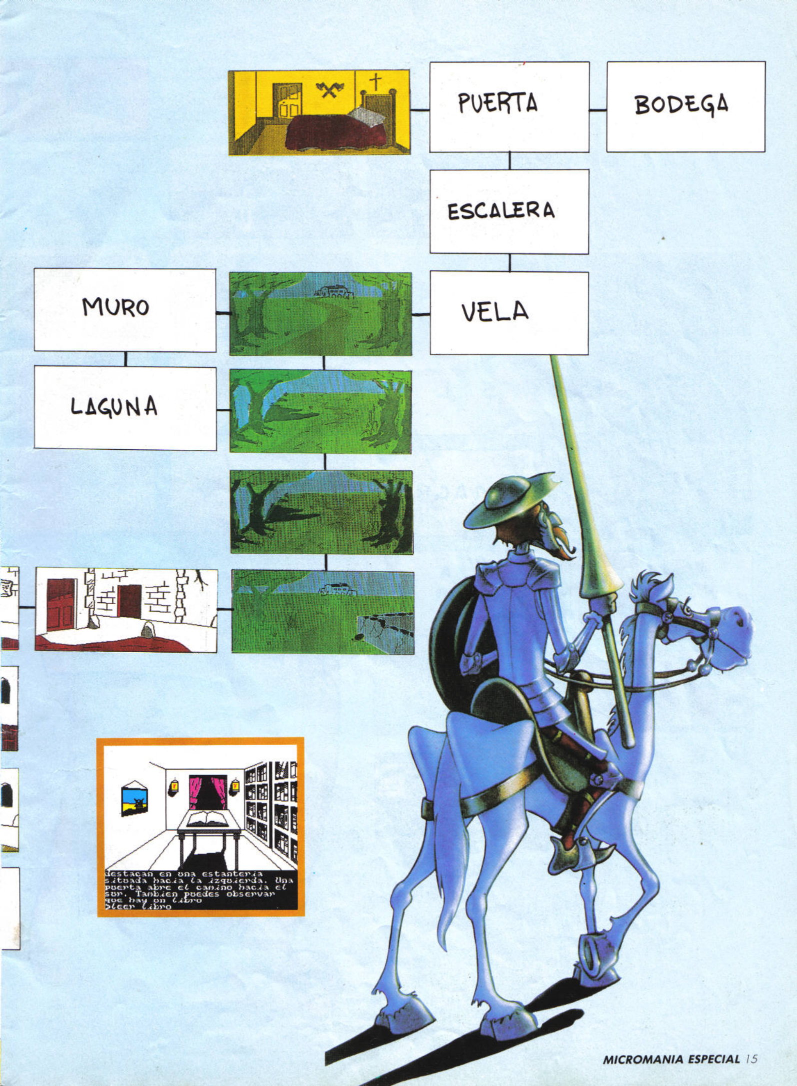
SEGUNDA PARTE

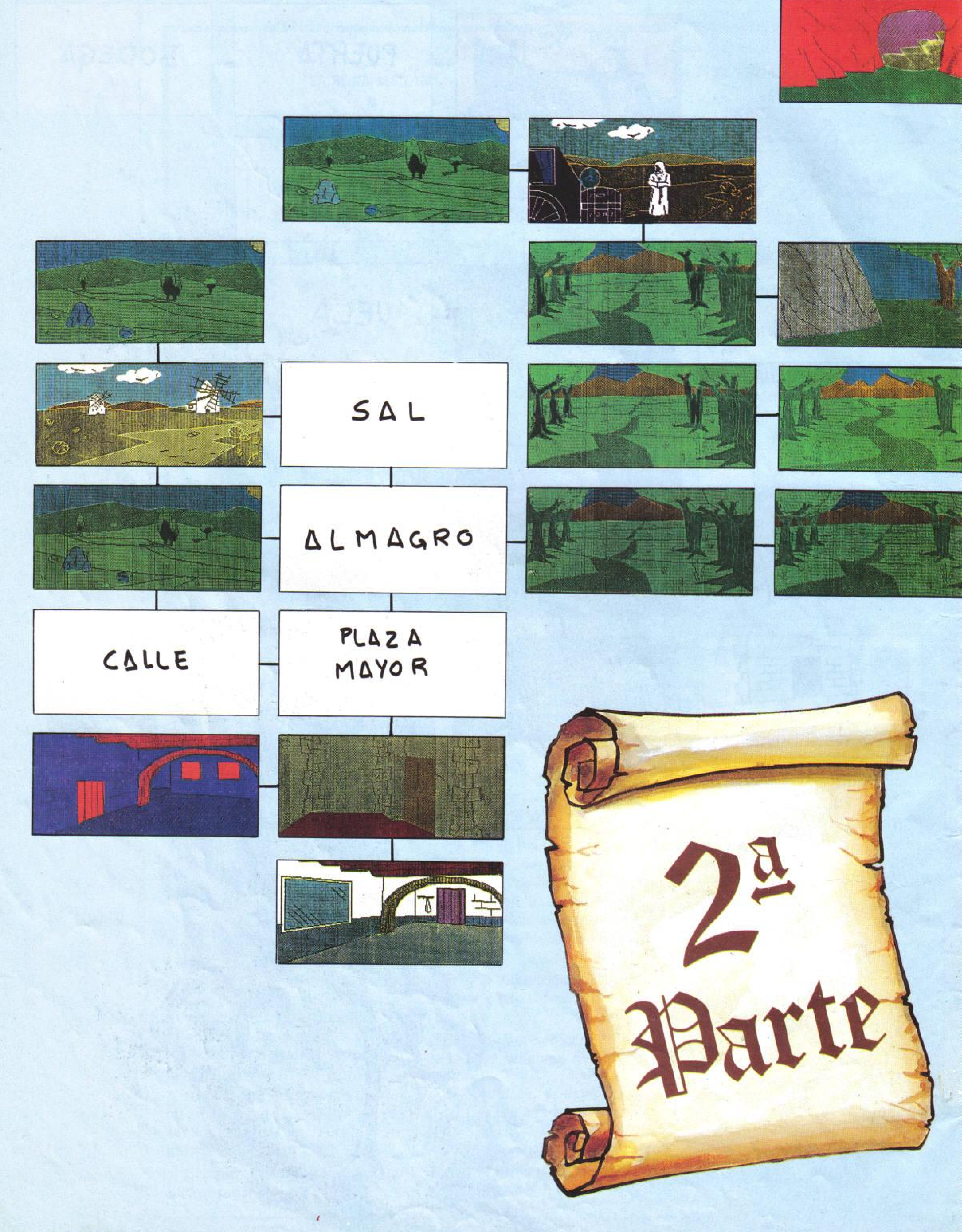
Capítulo 1. De cómo Don Quijote descubrió un ungüento curalotodo.

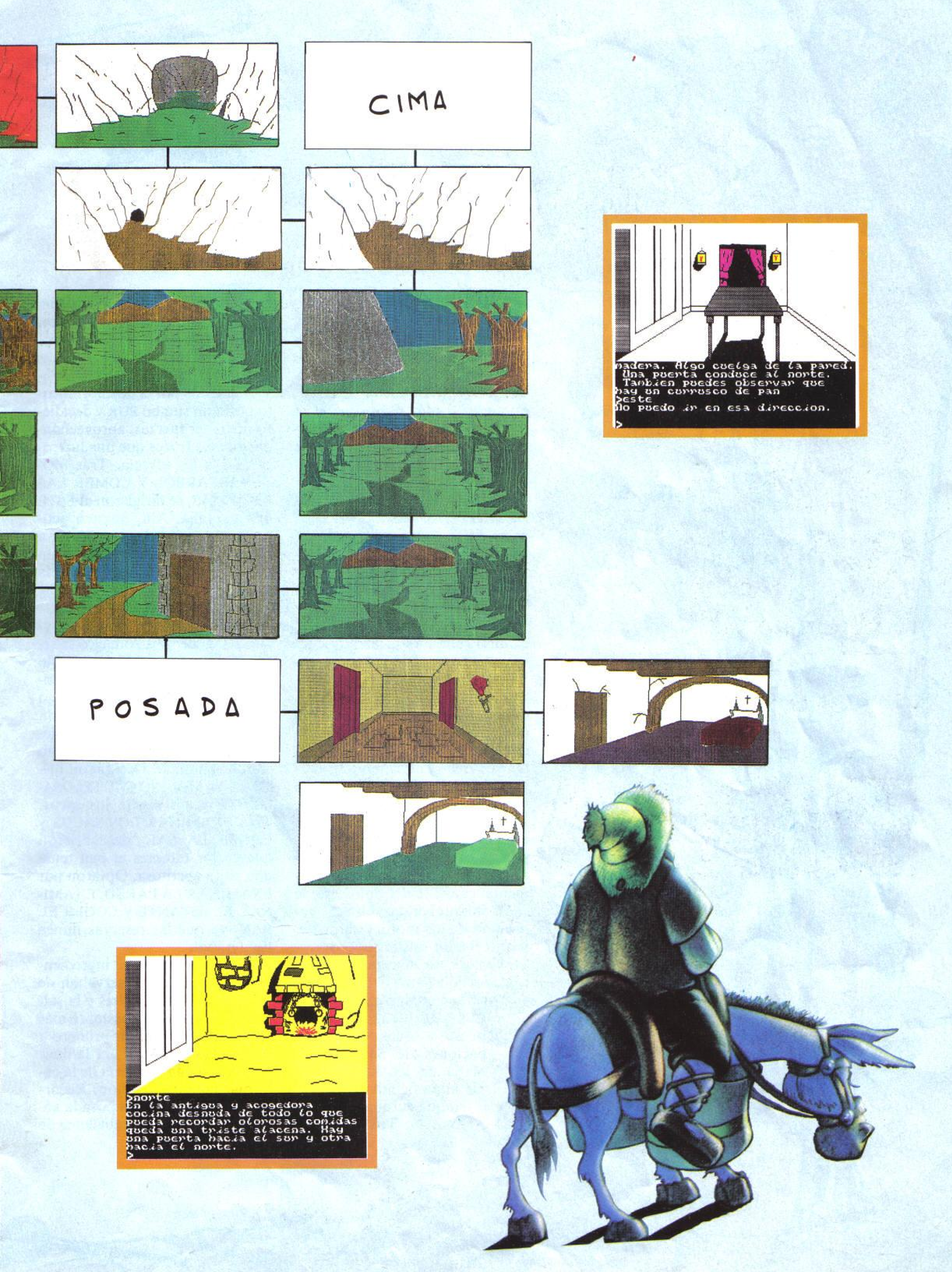
Don Quijote había salido victorioso de las aventuras que el destino había colocado en su camino. Es justo reconocer que la suerte había acompañado a nuestro ilustre hidalgo, aunque él se negara a reconocerlo, ya que de no ser por la acertada presencia de la diosa fortuna habría pasado a mejor vida a la primera de cambio; de momento sólo había quedado algo maltrecho.

Dispuesto nuestro héroe a continuar cabalgando por la Mancha en busca de nuevas aventuras, recordó de pronto que ante todo debía buscar una clave que le definiera, ya que el apodo de Don Quijote de la Mancha no acababa de convencerle. Una relajada siestecita a la sombra de un arbusto le permitió encontrar a la vuelta de dos o tres horas la definición exacta. Nada mejor que EL INGENIOSO HIDALGO. ¿Quién había aprovechado tan bien como él el ingenio concedido por la natura-


1ª Parte
BAUL
ZAGUAN
PUERTA
ANTORCHA
RECIBIDOR
MANCHA
MANCHA
OVEJAS


PUERTA
BODEGA
ESCALERA
MURO
VELA
LAGUNA
destacan en una estanteria
situada hacia la izquierda. Una
puerta abre el camino hacia el
sur. Tambien puedes observar
que hay un libro
>leer libro


SAL
ALMAGRO
CALLE
PLAZA MAYOR
2ª Parte


CIMA
POSADA
madera. Algo cuelga de la pared.
Una puerta conduce al norte.
Tambien puedes observar que
hay un corrusco de pan
>este
No puedo ir en esa direccion.
>
>norte
En la antigua y acogedora
cocina desnuda de todo lo que
pueda recordar olorosas comidas
queda una triste alacena. Hay
una puerta hacia el sur y otra
hacia el norte.
>



leza? Ningún caballero podría jamás igualarle.

Mientras Don Quijote se regocijaba pensando en lo acertado de su nuevo nombre, se dirigía guiado por su fiel Sancho al ESTE, que mucho más sabio que él se preocupaba por buscar una solución a las heridas de su amo que comenzaban a afectarle al cerebro. El oeste era otra de las posibles salidas pero la enfurruñada cara del pastor cuando vio acercarse a Don Quijote espada en mano, les hizo desistir en el empeño; de no haber sido así probablemente habrían acabado con un golpe en la cabeza.

De pronto se encontraron en el camino frente a un carro que les impedía pasar. Sancho comenzaba a desesperarse ante la situación, conocía de sobra la poca paciencia de su amo y los monjes que acompañaban a la hermosa doncella no tenían demasiadas intenciones de interrumpir su descanso para dejarlos pasar. Ante la sopresa de Sancho, Don Quijote se echó a DORMIR y al cabo de unos segundos los monjes, compadecidos, se quitaron del camino. Don Quijote, repuesto momentáneamente del dolor que le causaban sus heridas, observó como uno de los monjes había dejado caer un misterioso papiro. La astucia era una de sus virtudes por ello avanzó hacia el SUR, y regresó cautelosamente para LEER PAPIRO. Era la respuesta a todas las preocupaciones de Sancho, hablaba de los ingredientes de una pócima maravillosa que curaba todos los males. Textualmente el papiro decía: «Bálsamo de Fierabras: Con el vino, el aceite, el romero y la sal en el caldero, mezcla los ingredientes y ya está».

Alentados por el descubrimiento pusieron rumbo SUR y decidieron reponer fuerzas, aprovechándose de los frutos que una lustrosa encina les ofrecía. Tras MOVER EL ÁRBOL Y COMER LAS BELLOTAS, se dirigieron al ESTE una pantalla. Allí, nuestro ocurrente protagonista recordó que a las afueras del pueblo había un molino donde podían encontrar la sal. Se encaminaron hacia el SUR hasta que el sendero no se lo permitió. Entonces se dirigieron al OESTE, al llegar a Almagro se recorrió las callejuelas del pueblo orientadas hacia el SUR. Encontró la Plaza Mayor y si mucho no se equivocaba el molino se encontraba hacia el OESTE. Se dirigieron entonces al NORTE y pronto vieron el molino. Decidieron ENTRAR AL MOLINO CAUTELOSAMENTE y allí vieron los sacos. Tras EXAMINAR LOS SACOS y COGER LA SAL, descubrieron que en los estantes el pan tenía una pinta apetitosa. Optaron por EXAMINAR LA PARED, EXAMINAR EL ESTANTE y COGER EL PAN, ya que las reservas nunca vienen mal.

Tenían ya dos de los ingredientes: el vino, que conservaban de la lucha contra las odres y la sal. Buscar el aceite era bastante más complicado, debían ir primero a la posada del este, coger la llave y abrir con ella la puerta de la casa que salía del callejón. Recordó, por suerte, que la posada sólo daba hospedaje a caballeros de



alcurnia, por lo que debía completar su indumentaria correctamente. Llegaron a la Plaza Mayor y continuaron hacia el SUR. La barbería abría sus puertas. Una brillante idea surgió del cerebro del «ingenioso», decidió CANTAR para animar la espera del barbero. Al ver éste de tal guisa a Don Quijote no se le ocurrió más que salir corriendo arrollando de paso lo que encontró por allí y olvidando la bacía que el hidalgo aprovechó. Tras COGER la BACÍA, pensó PONÉRsela. Llegaron tranquilamente a la calle central de Almagro, desde allí tomaron dirección ESTE y pronto pudieron ver la posada. El vigilante les recibió cordialmente. Era el momento de echarse un sueñecito. Don Quijote se dirigió hacia el este. La cama estaba deshecha, sabía que no podría conciliar el sueño si no la arreglaba, por ello no le quedó más remedio que HACER la CAMA. Al remover las sábanas una llave cayó al suelo, ¡era la que necesitaba! Los acontecimientos se sucedían demasiado deprisa, tras COGER LA LLAVE, regresaron tomando el camino del OESTE hasta Almagro y desde allí el SUR. Una vez en el callejón se dirigieron al OESTE. La puerta estaba cerrada pero como le ocurrió a Alí Babá a la orden de ABRIR PUERTA, los misterios que guardaba se desvelaron y pudieron COGER el ACEITE.

Fueron entonces, tras reponer su alimento en la pantalla situada cerca de la encina, hacia el monte. EXAMINARon el ARBUSTO y pensaron que debían COGER las MORAS. En el OESTE,encontrarían el romero, sólo podrían cogerlo si primero decidían EXAMINAR el SUELO, la hojarasca les señalaría el romero y podrían COGER el ROMERO.

Tenían ya todos los ingredientes. Don Quijote haciendo gala de su buena memoria recordó que la cueva de Montesinos estaba junto a la cima de la colina. Justo al llegar al sendero y dirigirse al OESTE y al NORTE, encontraría al león que utilizaba la cueva de guarida. Una alegre canción, acabó con las defensas del león. Debía buscar el caldero. Para ello debía cavar en la cueva; menos mal que al norte del molino habían encontrado una pala y con la orden COGER PALA se habían adueñado de ella. Decidieron CAVAR y encontraron el caldero. Optaron por ECHAR VINO, ACEITE, SAL, y ROMERO en el caldero, pero se encontraron con un ligero problema: no podían remover el Bálsamo porque no tenían con qué hacerlo. Se dirigieron hacia el SUR desde el sendero que daba paso a la cueva hasta encontrar un naranjo; allí, tras SUBIR el NARANJO, pudieron COGER la RAMITA. Regresaron a la cueva y tras REMOVER el BÁLSAMO, optaron por BEBER el BÁLSAMO regresando a la segunda pantalla. Milagrosamente se curaron de todas las heridas.

Volvieron a Almagro, ya no debían dormir a cada paso cuando se resentían de las caídas, era el momento de presentarse ante Dulcinea. Loco de alegría Don Quijote llegó a la casa, allí se puso a CANTAR y ...


STAR DUST
LOS JU
DEL FU
HO
Más de 1.000 horas de trabajo
estos programas. Efectos que
de ver en un juego de ordenad
a tope, las posibilidades téc
conseguir sacar sus n
Scroll de pantalla a color pixel a
continuo movimiento y sensación
nunca, son solo algunas de la
encontrar en "DESPER
¡LO DEMAS SON J
ERBE SOFTWARE. C/. NUÑEZ MORGADO, 11 28036 MADRID. TELEF. (91) 314 18 04
Fotos tomadas de la versión SPECTRUM



SOFT
JUEGOS
FUTURO,
OY
DESPERADO
SI NO LO ENCUENTRAS
EN TU TIENDA HABITUAL,
PIDELO AL CLUB ERBE,
NUÑEZ MORGADO, 11. 28036 MADRID.
TELEF. (91) 314 18 04.
han sido necesarias para desarrollar
hasta ahora parecían imposibles
or, se han logrado estudiando,
nicas de cada máquina, para
náximas prestaciones.
pixel, cuatro planos de fondo en
de profundidad como no has visto
grandes diferencias que vas a
ADO" y "STARDUST"...
UEGOS DE NIÑOS!
DELEGACION BARCELONA. C/. VILADOMAT, 114 TELEF. (93) 253 55 60.
Fotos tomadas de la versión SPECTRUM

'THING' BOUNCES BACK

Estaba leyendo el periódico. Normalmente pasaba las hojas una detrás de otra, sin que nada llamara su atención, pero esta vez no era así. Una mirada de inquietud apareció en sus ojos al detenerse en el titular de una noticia. Arrojó lejos el diario y se encerró en una habitación. Al cabo de un rato se abrió la puerta y apareció detrás algo: la Cosa volvía a botar.

Fernando Herrera

El titular venía a decir lo siguiente: La fábrica de juguetes del «Toy Goblin» vuelve a funcionar. Dicha noticia no alarmó a nadie, salvo a la Cosa. Ya en el pasado el malvado fabricante de juguetes había planeado la conquista del mundo, siendo la Cosa quien, con gran valor y suerte, había dado al traste con los proyectos del perverso juguetero.

Pero no había acabado definitivamente con el malvado ser. Debía de haber estado escondido tramando nuevos planes y ahora volvía a mostrarse en público, quién sabe con qué maléfico plan. Quizá él era ahora la única esperanza del mundo. Tenía que averiguar que pretendía «Toy Goblin» y la forma de hacerlo consistía en introducirse en el antro de su enemigo.

Por fin llegó al complejo industrial. Lo estudió atentamente. Decidió introducirse en él. Lo hizo, pero cuando estaba dentro se percató de que había caído en la trampa de su enemigo. Ante él los juguetes cobraban vida y un entramado de traidores ornamentos era su única escapatoria.

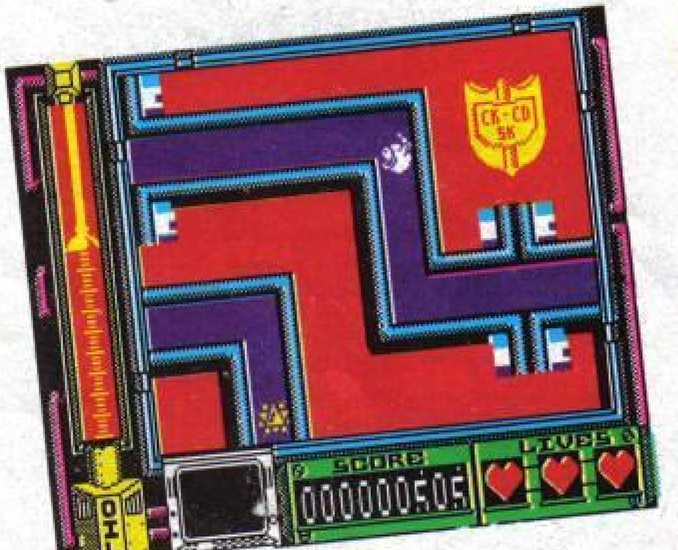
La suerte estaba echada: el mundo dependía de la Cosa.

Objetivo del juego

En este juego, aquel que acepte el reto, se transformará en la Cosa. Ésta no es ni más ni menos que un muelle con unos amplios pies en la parte inferior y coronado por una cabeza de prominentes ojos. El protagonista puede saltar, desplazarse a izquierda y derecha (bien andando o bien saltando) e incluso estarse quieto, cosa que en este juego resulta bastante difícil, como comprobarán sus jugadores.

Tu misión es recoger todos los discos, cintas, circuitos integrados y papeles que hay repartidos por la fábrica, para así elaborar un programa que sea capaz de destruir los proyectos del malvado «Toy Goblin». El número de objetos a recoger es 33. Hay, pues, tres por zona, habiendo 11.

Cada vez que cojamos uno de los citados objetos se incrementa nuestro porcentaje de labor resuelta. Este porcentaje aparecerá en un pequeño monitor en la parte inferior de la pantalla cada vez que cojamos un objeto de los mentados. Éstos incrementan de manera distinta el contador. Así, el disco vale ocho puntos; la cinta cuatro; el circuito integrado, dos y el papel, uno.



Distribución de la pantalla

El lugar donde se desarrolla la acción ocupa la mayor parte de la pantalla. En su parte inferior se pueden observar de derecha a izquierda los siguientes indicadores:

— **Tres corazones,** que equivalen a las vidas. Uno de ellos está latiendo y simboliza la vida con que estamos jugando. Las vidas perdidas se representan por un corazón roto.

— **El marcador de puntos,** que está continuamente incrementándose.

— **El monitor,** al que hacíamos referencia en el anterior apartado. Aparte de indicarnos el porcentaje de misión realizado, también nos señala el hecho de activar una puerta, así como el número de herraduras y de «panics» que llevamos, eso sí, cuando cojamos alguno de ellos.

— **El indicador de aceite:** ocupa la parte izquierda de la pantalla. Indica qué cantidad de aceite nos queda. Cuando llega abajo perdemos una vida.

Elementos del juego

Conforme nos vayamos desplazando por la fábrica encontraremos numerosos elementos dedicados a obstaculizar o facilitar nuestro desplazamiento. He aquí estos elementos y su comportamiento:

— **Ascensores:** se trata de columnas luminosas que nos transportarán de abajo arriba en el caso de introducirnos en ellos. Nos podemos desplazar en su interior

y salir de los mismos por los laterales en cualquier momento. No se puede bajar por ellos. Como todo el juego, cumplen su cometido con rapidez.

— **Tuberías:** nos podemos introducir en ellas y trasladarnos a otra parte de la pantalla, muy lejana o al lado. En algunas ocasiones, no tendremos elección y tendremos que introducirnos en ellas. Sólo se sale de ellas por los extremos, aunque, sobre todo en las tuberías largas, hay tramos en que no vemos el tubo. Para salir es necesario moverse hacia alguno de los lados para alcanzar el extremo. En caso de no hacerlo, normalmente caeremos de nuevo en la tubería y haremos el viaje a la inversa. En algunos lugares se da el hecho de que una tubería tiene varias entradas en un extremo. Lo que está claro es que sólo habrá una salida, estas tuberías no tienen bifurcaciones.

— **Toboganes:** al caer sobre ellos seremos desplazados hacia abajo en diagonal, durante un tramo de longitud variable.

— **Puertas:** se trata del elemento más traicionero. En algunas ocasiones nos dejarán encerrados y en otras nos impedirán el paso hacia objetos preciados. Inicialmente están todas abiertas. Pero, cuando pases por debajo de una, comenzarán a a bajar lentamente hasta impedirte el paso. Cuando una puerta comience a cerrarse aparecerá en el monitor inferior el aviso: «Door!». Colocarse debajo de una puerta con la intención de detener su bajada supondrá la pérdida de energía.

— **Láser:** disparan hacia abajo, bien diagonal o verticamente, rayos zigzagueantes en intervalos regulares. Pasar a través de un láser supone pérdida de energía.

— **Muelles:** al ponernos sobre ellos, nuestro salto se verá incrementado, aunque también descontrolado. Sus efectos suelen ser malos para el desarrollo de la partida. Tienen la tendencia a dejarnos encerrados en los niveles superiores. Es aconsejable esquivarlos.

— **Plataformas:** es el elemento predominante. Son puntos de apoyo simplemente.

— **Tiras movedizas:** otro objeto típico de este juego. Al caer sobre ellas seremos desplazados inexorablemente en una determinada dirección. Al estar sobre ellas, no se puede saltar. Si nos oponemos al movimiento de la cinta, el efecto será el estacionamiento de nuestro personaje.

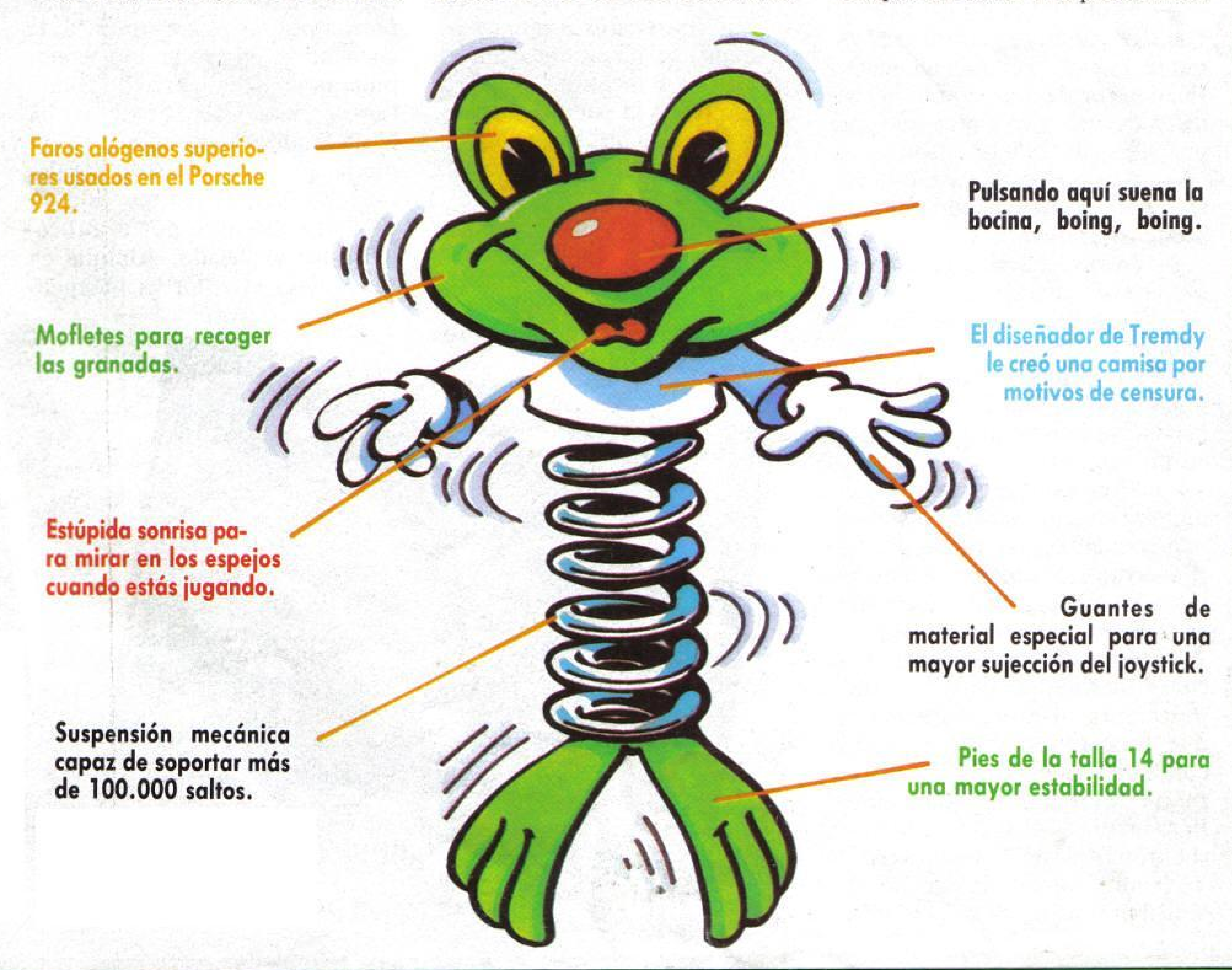
— **Plataformas móviles:** son muy escasas y sólo juegan un papel importante en la zona número 09. Se pueden mover en vertical, bien hacia arriba por medio de cabezazos o hacia abajo, cayendo sobre ellas.

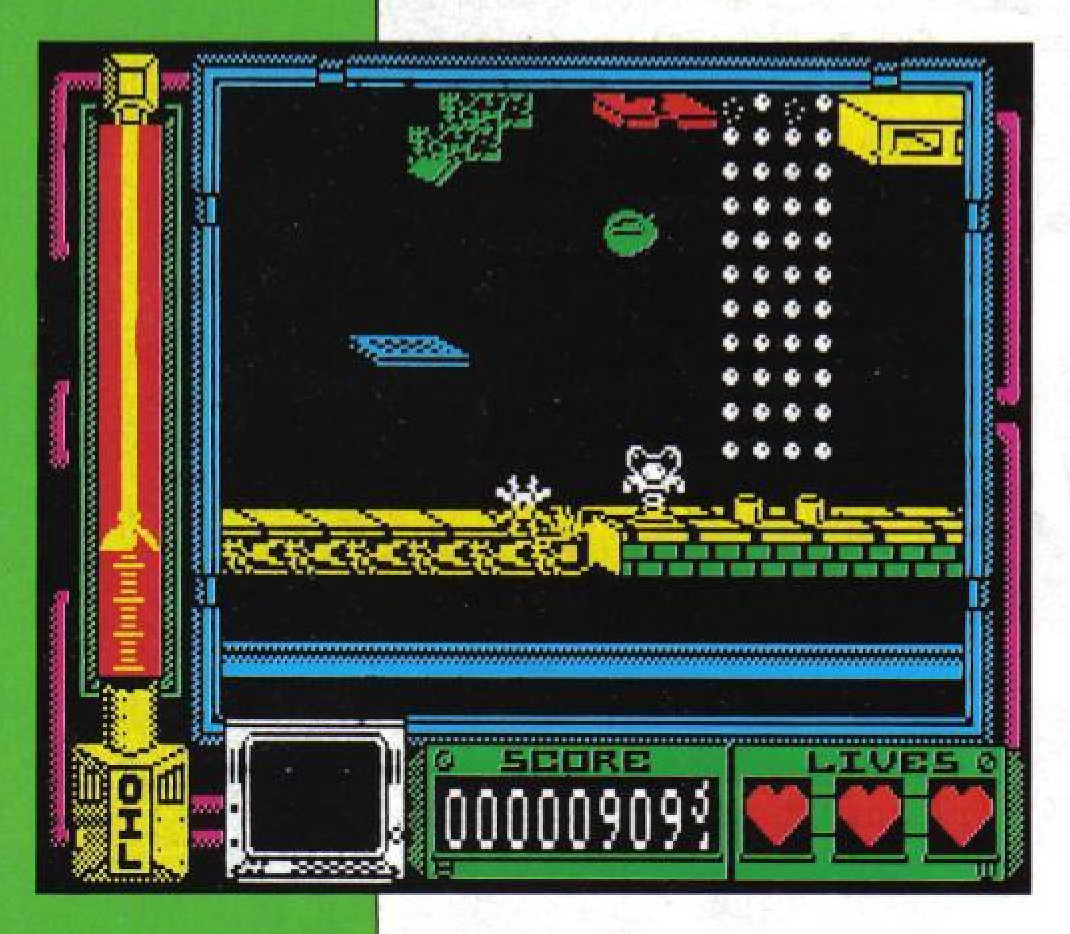
— **Plataformas volátiles:** las hay de dos tipos. Unas desaparecerán con un sólo toque. Otras necesitan cuatro para desaparecer. Estas últimas pasan por los colores verde, azul, morado y rojo antes de esfumarse.

— **Plataformas «accesibles» desde abajo:** son de color verde. Si llegamos a ellas desde abajo se comportarán como si no existieran. Sin embargo, nos permiten reposar sobre ellas.

— **Recuadros de salida:** son unos rectángulos marcados con una «E». Nos permiten la salida de la zona en que estemos, para situarnos en el circuito central (que luego veremos más a fondo).

— **Plataformas «sorpresa»:** se comportan como una plataforma





normal. Pero si les damos desde abajo se transformarán en algo. Veamos a continuación los posibles contenidos de la plataforma «sorpresa».

Contenidos de las plataformas «sorpresa»

Estos son de variada especie, y están comprendidos entre los siguientes:

— **Monedas:** si la plataforma contiene una de éstas, nuestra puntuación se verá incrementada. Pueden ser de 100, 200 ó 500 y, las más valiosas marcadas con una «K», de 1.000 puntos.

— **Pesas:** si el contenido es éste, veremos cómo el contador de aceite disminuye.

— **Jarras de aceite:** en este caso, el contador de aceite subirá cierta cantidad permitiéndonos alargar la vida.

— **Corazones:** encontrarlos supondrá la adición de una vida a las que ya poseyéramos. Son poco numerosos.

— **«Panics»:** en este caso, el número que de estos tuviéramos se incrementará en tres unidades. El uso de estos objetos, representados en el monitor por un bicho raro, se explicará más adelante.

— **Herraduras:** nos aparecerán cuatro herraduras entre nuestras posesiones. Su utilidad estriba en que, una vez lanzadas, acabarán con todo enemigo que tenga la suerte de cruzarse en su camino. Para arrojarlas basta con apretar el botón de disparo, sin movernos hacia ningún lado. Es conveniente dispararlas hacia la izquierda, pues así se comportan como un «boomerang» permaneciendo más tiempo en la pantalla.

— **Escudos:** si encontramos uno de estos durante cierto tiempo seremos inmunes a los enemigos. Su consecución se refleja mediante la aparición de una «P» en el monitor del inferior de la pantalla.

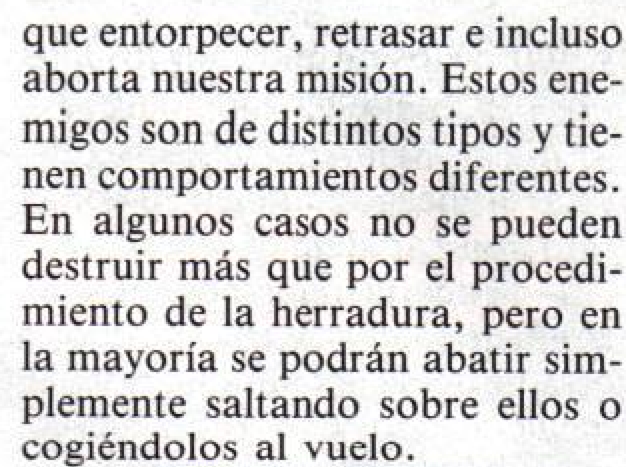
— **Estrella:** sólo una plataforma sorpresa en todo el juego tiene este contenido. Su consecución queda reflejada por una «S» en el monitor citado. Su importancia elevada y su uso..., imagínatelo.

Es importante hacer notar que al abandonar una determinada zona por la «salida» (ahora explico esto) todas las plataformas sorpresas perderán sus previos contenidos para transformarse en pesas.

Tal vez os extrañe que hayamos recalcado la «salida», pero hay que tener en cuenta que también se puede abandonar una zona apretando a la letra «Q», con lo que perderemos una vida. Esto es útil cuando nos hemos quedado encerrados, por ejemplo, por una puerta. Al abandonar una zona así, aparecerán todas las plataformas «sorpresa» recogidas, pero con sus contenidos originales.

Además, al abandonar una zona, sea por el método que sea, se abrirán todas la puertas y aparecerán todas las piezas que habían desaparecido.

Enemigos

Por las 11 zonas de que consta la fábrica pululan numerosos juguetes cuya misión no es otra que entorpecer, retrasar e incluso aborta nuestra misión. Estos enemigos son de distintos tipos y tienen comportamientos diferentes. En algunos casos no se pueden destruir más que por el procedimiento de la herradura, pero en la mayoría se podrán abatir simplemente saltando sobre ellos o cogiéndolos al vuelo.

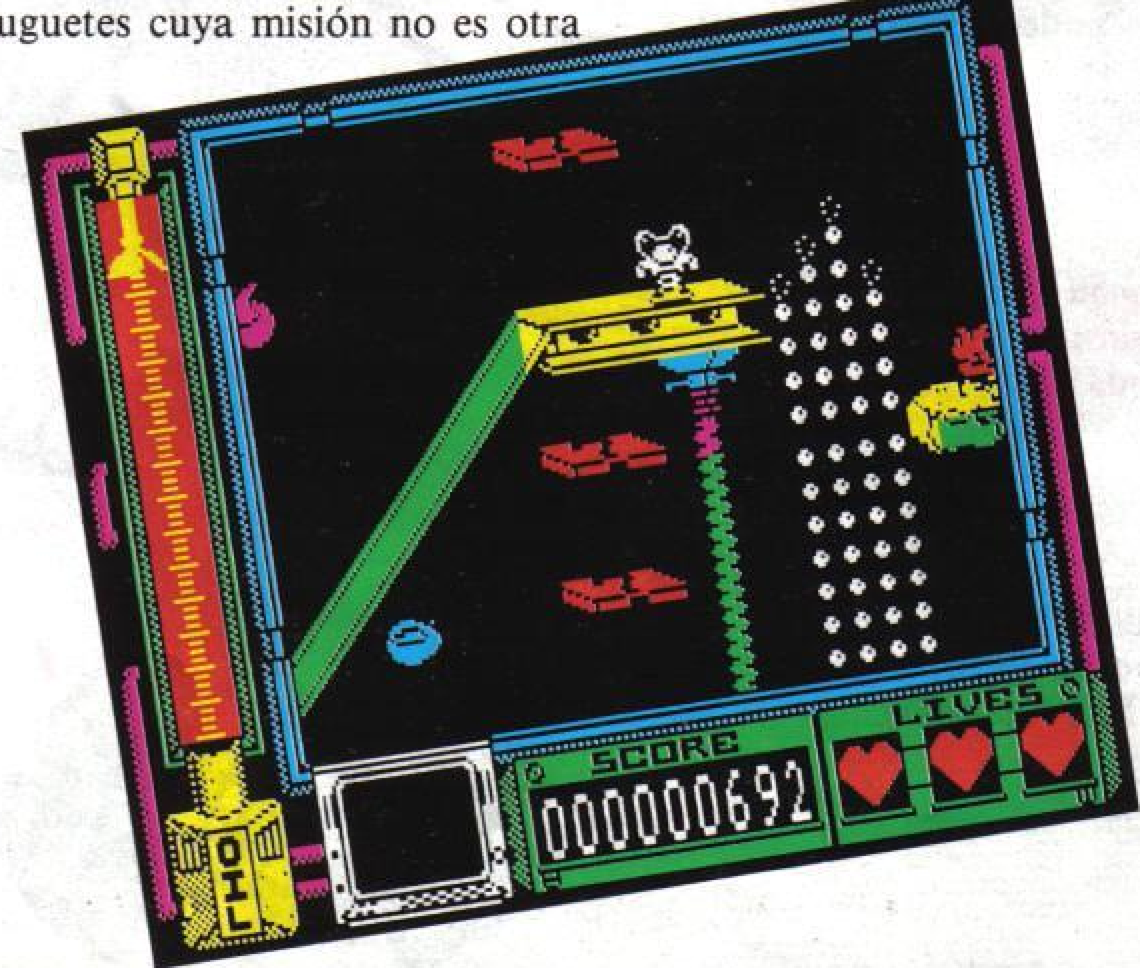
Al hacerlo así, aparecerá en el suelo el cadáver del bicho durante cierto tiempo. Si en este periodo saltamos sobre dichos restos, obtendremos una suculenta bonificación.

— **Duendes:** son bichos saltarines con un gorro de cascabeles. Al pasar por tu cuerpo drenarán tu energía. Se pueden abatir por el procedimiento descrito.

— **Cabezones:** se trata de seres constituidos única y exclusivamente por una cabeza. Su actitud es misteriosa. No te quitan energía, no entorpecen el camino; de hecho, es como si no existieran, pues tampoco los puedes matar.

— **Estrellas:** se mueven circularmente. Te quitan energía cuando te alcanzan. Son destructibles por el método descrito.

— **«Velascos»:** son bichos cabezones y con patas. Sólo se desplazan por las plataformas. Si te encuentran en su camino te empujarán un trecho, pero no te quitan energía. Caen desde arriba hasta alcanzar una plataforma sobre la que aposentarse, para desaparecer al poco tiempo. Son fácilmente abatibles por el procedimiento explicado. Aunque en otros seres el color es indepen-



diente de su comportamiento, no ocurre lo mismo con los «velascos», de ellos los rojos tienen un comportamiento peculiar. Además de que sólo son sensibles al contacto con la herradura, si te tocan te imprimirán un salto de gran potencia que te permitirá alcanzar cotas de otro modo inaccesibles. Vemos aquí que los «velascos» rojos pueden llegar a tener gran importancia.

— **Pollos voladores:** se desplazan horizontalmente en el aire. Son derrotados por el proceso descrito. Cuando alcanzan una plataforma, se enquistan durante unos instantes para metamorfosearse en...

— **Sapos:** estos se desplazan a brincos por las plataformas, permaneciendo, en general, poco tiempo con vida. Son abatibles por el método del brinco. Los sapos rojos se comportan semejantemente a los «velascos» de idéntico color.

— **Bolas:** se comportan como los pollos y, como ellos, te quitan la energía al tocarte. Al tocar una plataforma,surgen inesperadamente de ellas sendas patas que les permiten el desplazamiento pedestre, aunque manteniendo sus efectos.

La única forma de esquivar a los mortales juguetes es el salto. En general, son poco duraderos, pero aparecen en cantidades inmensas y en los lugares menos deseados. Si permanecemos el tiempo suficiente en una determinada zona, podremos observar cómo absolutamente todos los enemigos desaparecen sin dejar el menor rastro, con lo que nuestra tarea se verá considerablemente facilitada.

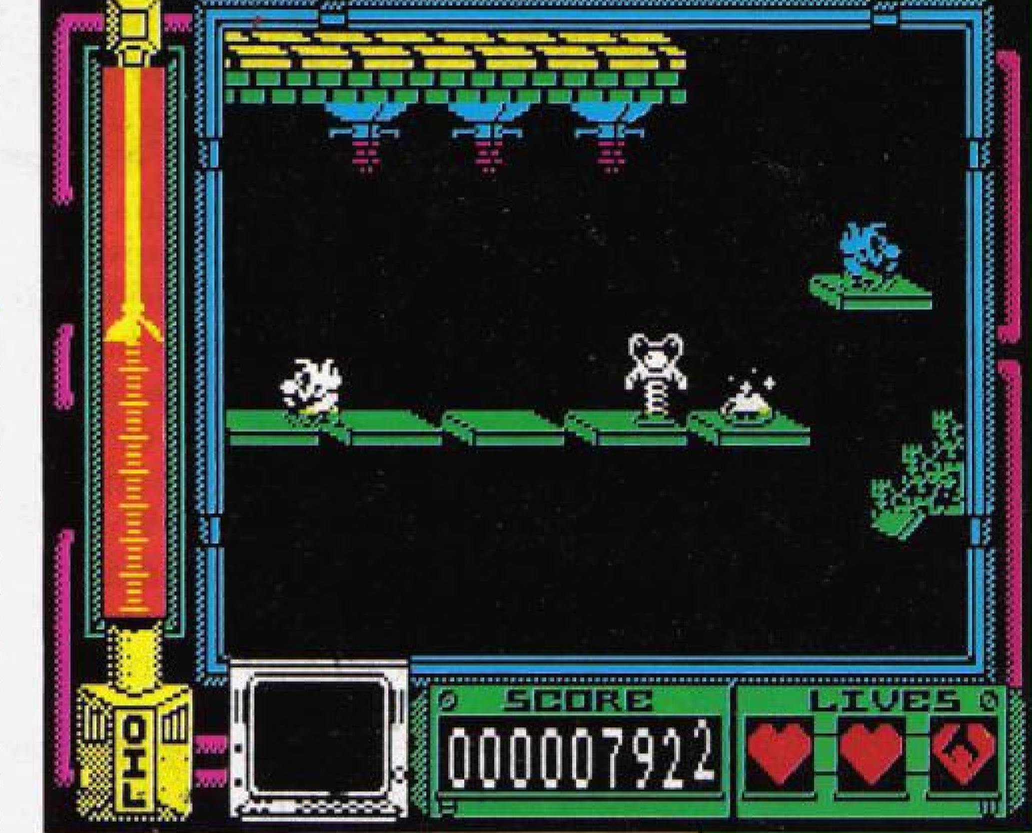
El circuito central

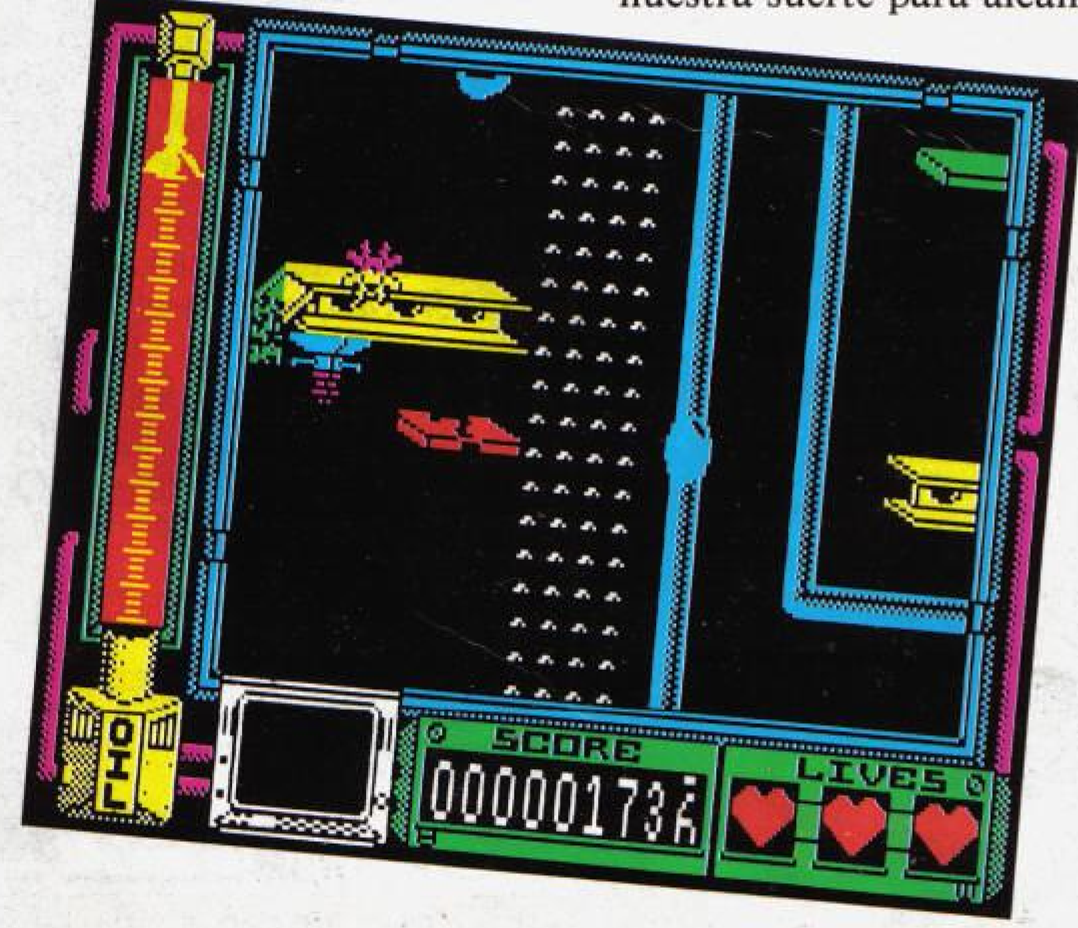
Mediante éste se encuentran comunicadas las 11 zonas que componen la fábrica. En su interior nuestro personaje apenas tiene control sobre sí mismo. Por ello, se ve zarandeado por sus ocupantes, rebotando sin ton ni son por sus calles, hasta encontrar la entrada a una de las zonas.

En este circuito aparecemos al principio de la partida, y cuando abandonamos una zona de cualquiera de las maneras ya descritas. Nuestro control sobre la Cosa se limita a la elección de la dirección. Esto se consigue apretando el disparo. Pero el hacerlo supone la pérdida de uno de los «panics», cuya utilidad queda así, por fin, explicada.

Dentro del circuito hay esparcidos numerosos objetos, que recogeremos al pasar sobre ellos. Algunos nos dan puntos, pero otros nos quitan energía. En el circuito hay numerosos «culos de saco» o finales de camino. También hay puertas que se cierran y abren periódicamente, así como especímenes de los descritos en el apartado anterior. Todos ellos cambiarán el sentido de nuestro movimiento.

Como quiera que el movimiento en esta fase es especialmente rápido, tendremos que confiar en nuestra atención y sobre todo en nuestra suerte para alcanzar una





determinada zona. No es conveniente dilapidar los «panics» poseídos, pues seguramente tendremos problemas de quedarnos sin ellos pronto.

Guíate por el plano adjunto para alcanzar la zona deseada. En dicho plano están numeradas las entradas a cada zona con el dígito correspondiente a dicha zona, que también encontrarás «mapeada» por ahí y con su número correspondiente.

A continuación describiré la ruta que considero más adecuada en cada zona para poder alcanzar los objetos fundamentales de la misma. Es imprescindible recogerlos todos para acabar con éxito el juego. Por objetos fundamentales entendemos los discos, cintas, circuitos integrados y papeles que hay dispersos por la fábrica.

— **Zona 1:** A la izquierda de la salida veremos un tobogán, nos lanzamos por él. Llegaremos a una plataforma volátil. Nos dejamos caer por el siguiente tobogán y llegaremos a otra, desde la que saltamos rápidamente hacia la izquierda. Aquí encontramos un papel que tomamos y, sin pérdida de tiempo, volvemos a la derecha para evitar quedar encerrados por la puerta. Nos dejamos caer hacia la tira corredora y subimos por el ascensor. Una vez arriba nos movemos hacia la derecha hasta encontrar un tubo, por el que nos metemos. En el otro extremo encontraremos una cinta. Vuelta al tubo y, a la salida, nos metemos por el tobogán. Caeremos en una plataforma. Nos movemos hacia la derecha para caer al lado de la boca de un tubo. Nos metemos en ella

y, en el otro extremo, saltamos a la derecha. Allí encontraremos un circuito integrado y la salida de la zona.

— **Zona 2:** Desde la salida vamos hacia la izquierda (esquivando los muelles) hasta llegar a un ascensor. Por éste subimos hasta la segunda plataforma de la derecha, en la que salimos de él. En esta plataforma hay una cinta, con la que nos hacemos. Volvemos a la izquierda hasta pasar el ascensor. Desde esta plataforma nos dejamos caer a una bajo ella, en cuya izquierda hay otro ascensor. Subimos por él hasta arriba y a a la derecha veremos un papel. Ahora nos movemos a la izquierda hasta encontrar un tobogán. Éste nos conduce a dos piezas verdes. Moviéndonos desde éstas a la derecha podremos ver un ascensor por el cual subimos. Nos vamos a la izquierda donde encontraremos la boca de un tubo; allí nos introducimos, saltando hacia la derecha en el otro extremo. Desde allí continuamos hacia la derecha hacia una plataforma ligeramente superior. Encima de ésta hay un circuito integrado y cerca hay una salida.

— **Zona 3:** Nos movemos hacia la izquierda hasta el otro extremo de la zona y veremos un nuevo circuito integrado. Rompemos alguna de las plataformas «sorpresa» y saltamos hacia el siguiente piso. Aquí hacemos lo mismo. Ya en el tercer piso nos desplazamos al extremo derecho, donde saltamos para romper la plataforma «sorpresa» y poder colocarnos sobre la plataforma del lado. Desde aquí conseguiremos el circuito integrado tras algunos saltos y nuevas rupturas de plataformas «sorpresa» (que desde ahora abreviaré con PS). Nos desplazamos sobre las PS hacia la derecha hasta alcanzar un pequeño tobogán. Aquí hay plataformas volátiles sobre las que saltamos rápidamente hacia la derecha hasta llegar a una estática sobre la que hay una cinta, que cogemos. Hecho esto volvemos al tercer piso de piezas verdes por alguno de los huecos dejados. En el extremo derecho de este piso está la salida.

— **Zona 4:** Desde la salida vamos hacia la izquierda donde, tras pasar el ascensor, hay un tobogán. Por él nos lanzamos y encontraremos otro tobogán que nos coloca al lado de un ascensor. Nos dirigimos hacia la izquierda (debajo del segundo tobogán) y aquí destruimos algunas PS con el fin de poder subirnos sobre otra y alcanzar la plataforma superior. En ésta repetimos la operación y en la siguiente encontraremos un disco. Volvemos por donde vinimos hasta llegar al ascensor, por el que hemos de subir hasta arriba. A su derecha encontramos un circuito integrado. Subimos ahora por el ascensor de la derecha y corremos en esta dirección hasta pasar una tira movediza. Nos dejamos caer por el extremo de la plataforma contigua y caeremos sobre plataformas volátiles, desde la que nos desplazamos fugazmente a la izquierda, donde encontraremos un papel. Nos dejamos caer por cualquiera de las tuberías cercanas y en el otro extremo saltamos a la izquierda. Nos desplazamos en esta dirección hasta alcanzar un ascensor, por el que subimos. Vamos a la derecha y saltamos sobre los muelles has-

SPECTRUM LISTADO 1

```
 1 REM LIDER SOFTWARE
10 POKE 23693,71: BORDER 0
15 CLS
16 LOAD ""CODE 5E4: CLS
20 FOR N=1 TO 4: READ A$,D
30 PRINT AT 10,0;A$;"(S/N)"
40 PAUSE 0: LET I$=INKEY$: BEEP .5,0: IF I$="n"
   THEN  POKE D,0
45 GO TO 49+(N=4 AND I$="s")
49 POKE 50067,0: POKE 50073,0
50 NEXT N: CLS
55 PRINT "LOAD CINTA ORIGINAL"
60 RANDOMIZE USR 5e4
100 DATA "VIDAS INF.",50053
110 DATA "SIN BICHOS",50061
120 DATA "SOLO UNA VIDA",50056
130 DATA "JUEGO MAS LENTO",0
140 SAVE "LOADER" LINE 0: SAVE "C/M"CODE 5E4,150
```

SPECTRUM LISTADO 2

Línea	Datos	Control
1	F3DD210000CD5605CD56	1084
2	05317ED63E47328D5CCD	1015
3	AF0D3E02CD011611AAC3	862
4	013B00CD3C20DD210040	675
5	1124823E3C37CD56053E	718
6	05322D953223953EC932	796
7	28A021FB762222952176	970
8	F3222495DD2180DA1186	1213
9	1E3E3C37CD5605C38084	958
10	100711021301494E414B	353
11	49204C2E524F44412020	585
12	4554412020494E49474F	656
13	202084E4947485541602	541
14	0D504152413A160F0B4D	488
15	4943524F4D414E494100	659

DUMP: 40.000
N. BYTES: 150

INSTRUCCIONES DEL CARGADOR

Para disfrutar de las ventajas del cargador debéis seguir los siguientes consejos:

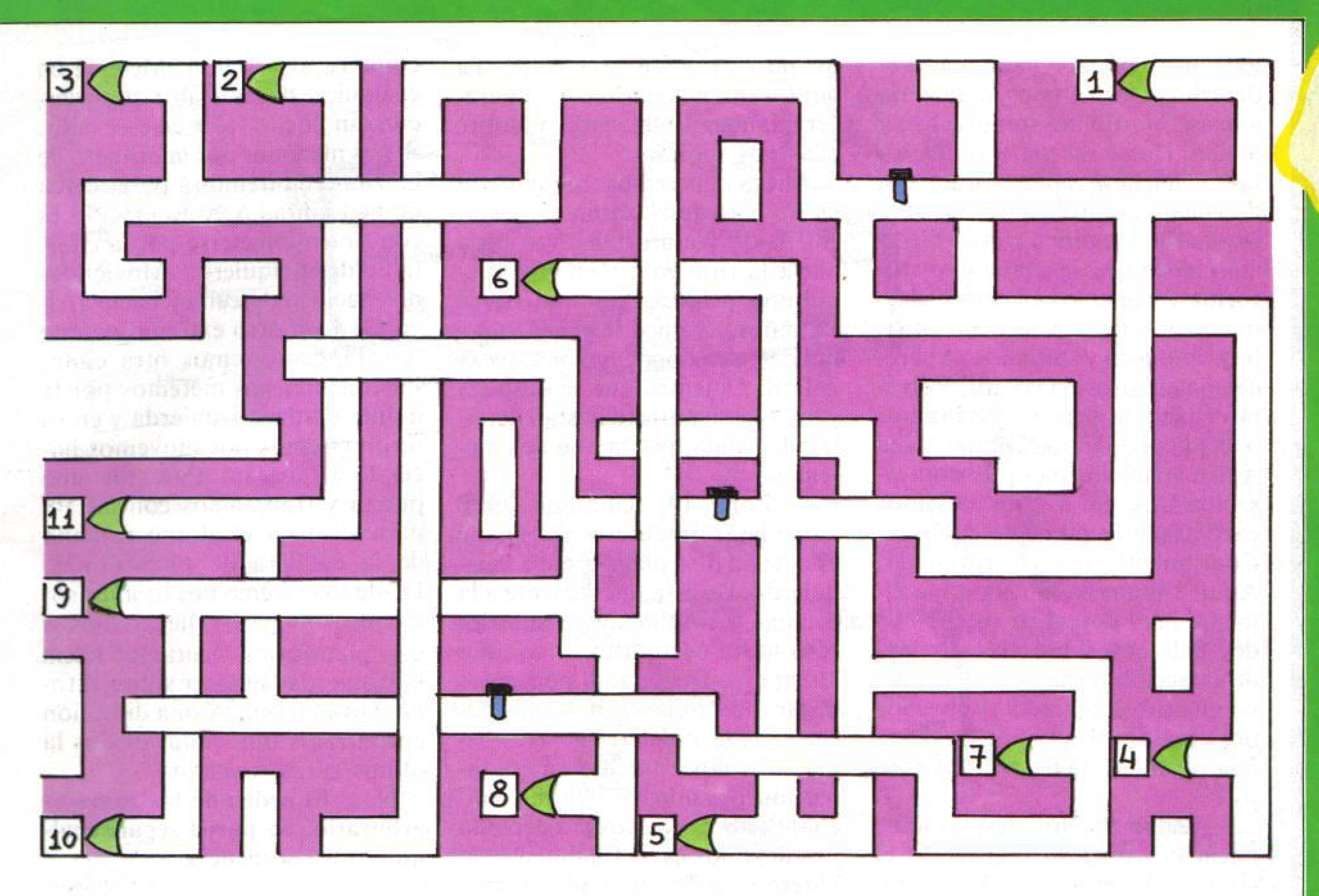
— Teclear el código máquina (listado 2), mediante la ayuda del cargador, haciendo un DUMP en la dirección 40000, grabándolo posteriormente, indicando como dirección de inicio 40000, y como longitud 150 bytes.

— Teclear el listado 1 (Basic), y hacer un LOAD'''' CODE 5E4 y después hacer un GOTO 140, grabándo todo junto.

Debéis contestar a las preguntas pulsando la tecla S o la tecla N, para SI o NO respectivamente.

POKES SPECTRUM

VIDAS INFINITAS: 38189,5



ta colocarnos sobre las piezas verdes. Caminando hacia su izquierda hallaremos la salida.

— **Zona 5:** Desde la salida nos dirigimos hacia la derecha y encontraremos una tubería. En el otro extremo de la misma salimos hacia la derecha (es importante hacerlo a la primera). Seguimos en la dirección citada y nos metemos por una segunda tubería, de la que salimos nuevamente hacia la derecha. Pasamos dos puertas y cogemos el papel. Destruimos alguna PS y subimos al piso superior. Vamos hacia la izquierda hasta el extremo opuesto y subimos por el ascensor hasta el siguiente piso donde, a la derecha y tras pasar una puerta, conseguimos una cinta. Seguimos hacia la derecha hasta encontrarnos bajo un piso de PS. Destruimos algunas y subimos al piso siguiente. Nos movemos hacia la izquierda hasta encontrar, entre una selva de láser, un disco. Volvemos al hueco por donde subimos y nos dejamos caer. Vamos hacia el extremo derecho de este piso, donde hay plataformas volátiles. Esperamos a que se desvanezcan y caeremos finalmente cerca de la salida.

— **Zona 6:** A la izquierda de la salida veremos un papel que rápidamente cogemos. Seguimos en esta dirección hasta pasar un ascensor. Desde esta plataforma (que posee un tobogán) saltamos a la superior izquierda. Desde aquí seguimos esta dirección hasta que, tras pasar tres plataformas volátiles, encontramos otro papel. Nos dejamos caer por la izquierda y entraremos un tubo, cuyas bocas rodean a una tercera. En ésta nos metemos y, en el otro extremo, saltamos a la izquierda. Tomamos el ascensor y estaremos en aquella plataforma del tobogán. Por éste nos lanzamos e iremos a parar cerca de un ascensor. Por éste subimos y vamos hacia la izquierda. En el extremo nos dejamos caer sobre un togogán y llegaremos a una plataforma con dos toboganes, de los que tomamos el de la derecha. Seguimos en esta dirección y encontraremos una cinta. Vuelta hacia la izquierda hasta llegar a unas plataformas volátiles. Bajo ellas corre una cinta transportadora. Desde ella con tinuamos hacia la derecha para introducirnos en un tubo que nos llevará cerca de un ascensor (por el que ya habíamos subido). En su cima nos dirigimos hacia la derecha, desde donde saltamos hacia unas PS y nos colocamos sobre una plataforma que sustenta una puerta. Nos dejamos caer por su derecha y sucesivamente hasta llegar abajo. Aquí está la salida.

— **Zona 7:** Vamos hacia la derecha y subimos por el ascensor hasta el segundo piso a la derecha. En esta misma dirección encontramos un papel y a su lado un tubo por el que nos introducimos. En el otro extremo vamos hacia la izquierda, hasta encontrar una cinta móvil. Encima de ella hay una plataforma sobre la que hemos de subir. En ella encontraremos un circuito integrado. Volvemos y nos metemos en la cinta. Seguimos hacia la izquierda hasta colocarnos debajo de una salida. Salimos de la zona y volvemos a entrar. Recorremos el camino como la primera vez pero no nos metemos en el tubo. Continuamos en esa dirección hasta que, pasada una cinta móvil, encontramos un papel y, muy cerca, una salida, esta vez definitiva.

— **Zona 8:** Es, quizá, la más difícil. Nos movemos hacia la derecha para meternos en un complejo de ascensores, sobre los que hay un disco. Pasados los ascensores encontraremos una gran plataforma en cuyo extremo derecho está la salida. Saltamos y podremos observar como aparecen algunas piezas verdes. Nos co-

locamos bajo la situada más a la derecha y esperamos a que un «velasco» rojo nos impulse hacia arriba. Desde esa pieza verde saltamos hacia una plataforma a la derecha y desde ésta a otra de la izquierda. Seguimos esta dirección hasta que se acabe la plataforma y caigamos en otra ligeramente inferior. Sobre nosotros hay un hueco y saltamos. Aparece una plataforma volátil. Volvemos hacia la derecha y saltamos hacia la plataforma contigua a la recién aparecida pieza. Encontraremos una cinta. Nos dejamos caer desde la pieza descubierta. Continuamos hacia la izquierda. Aquí saltamos indiscriminadamente para descubrir piezas verdes. Saltamos sobre ellas repitiendo la acción hasta coger un nuevo circuito integrado. Volvemos por donde hemos venido hasta encontrar la salida del piso de abajo.

— **Zona 9:** Nos desplazamos hacia la izquierda y cogemos el circuito integrado (¿Ocurre algo?). Sobre nosotros hay plataformas móviles. Una de ellas la subimos al máximo. Otra a una altura accesible. saltamos sobre esta última y desde ella damos cabezazos a la primera para subirla algo más. Saltamos sobre ésta y desde aquí sobre unas piezas verdes. A la izquierda se encuentra otro circuito integrado. Nos desplazamos hacia el extremo derecho de este piso (pasando un par de puertas y un ascensor). Ya aquí, saltamos para hacer aparecer alguna pieza verde y sobre ellas nos subimos.

Ahora deberemos trabajar con las PS para desplazarnos a una escalera de plataformas que lleva hacia la izquierda y en cuyo penúltimo peldaño hay una cinta. Bajamos y vamos hacia el extremo derecho donde hay una pieza volátil. Dejamos que se deshaga y así sucesivamente hasta encontrar la salida, por la que nos metemos.

— **Zona 10:** Saltamos sobre una plataforma cercana. Desde ésta hacia otra plataforma a la izquierda. De ésta nuevamente a la derecha y continuamos este proceso hasta encontrar un circuito integrado. Desde aquí podremos llegar a otra plataforma más ancha situada a su derecha. Tras pasar otras dos estrechas en esa dirección llegamos a otra más ancha, desde cuyo extremo derecho nos dejamos caer; finalmente, lo haremos sobre una plataforma sobre la que hay un disco. Vamos hacia la derecha (siempre saltando sobre plataformas) y, finalmente, en el extremo derecho y a una altura media encontraremos otro circuito integrado. Dejándonos caer alcanzaremos la salida.

— **Zona 11:** Aparecen sobre una plataforma volátil, por lo que debemos ser rápidos y saltar en cualquier dirección, pues bajo dicha pieza hay una tubería que conduce a la salida. Meterse en cualquiera de las cuatro que la circundan puede valer en este caso. Si nos metemos por la primera de la izquierda iremos a parar cerca de una cinta. A continuación es conveniente meterse por la cuarta desde la izquierda. Moviéndonos hacia la derecha y hacia arriba desde el otro extremo de este tubo encontraremos otra cinta. Finalmente, nos metemos por la quinta desde la izquierda y en su otro extremos nos movemos hacia la izquierda. Pasamos una puerta y trabajamos con las PS para alcanzar el último peldaño de la escalera de plataformas. Desde su extremo nos tiramos sobre un tobogán y llegaremos a una plataforma. Saltamos hacia la izquierda (sin caer sobre el tobogán) y en esta misma dirección encontrarás una cinta, que es la última pieza requerida.

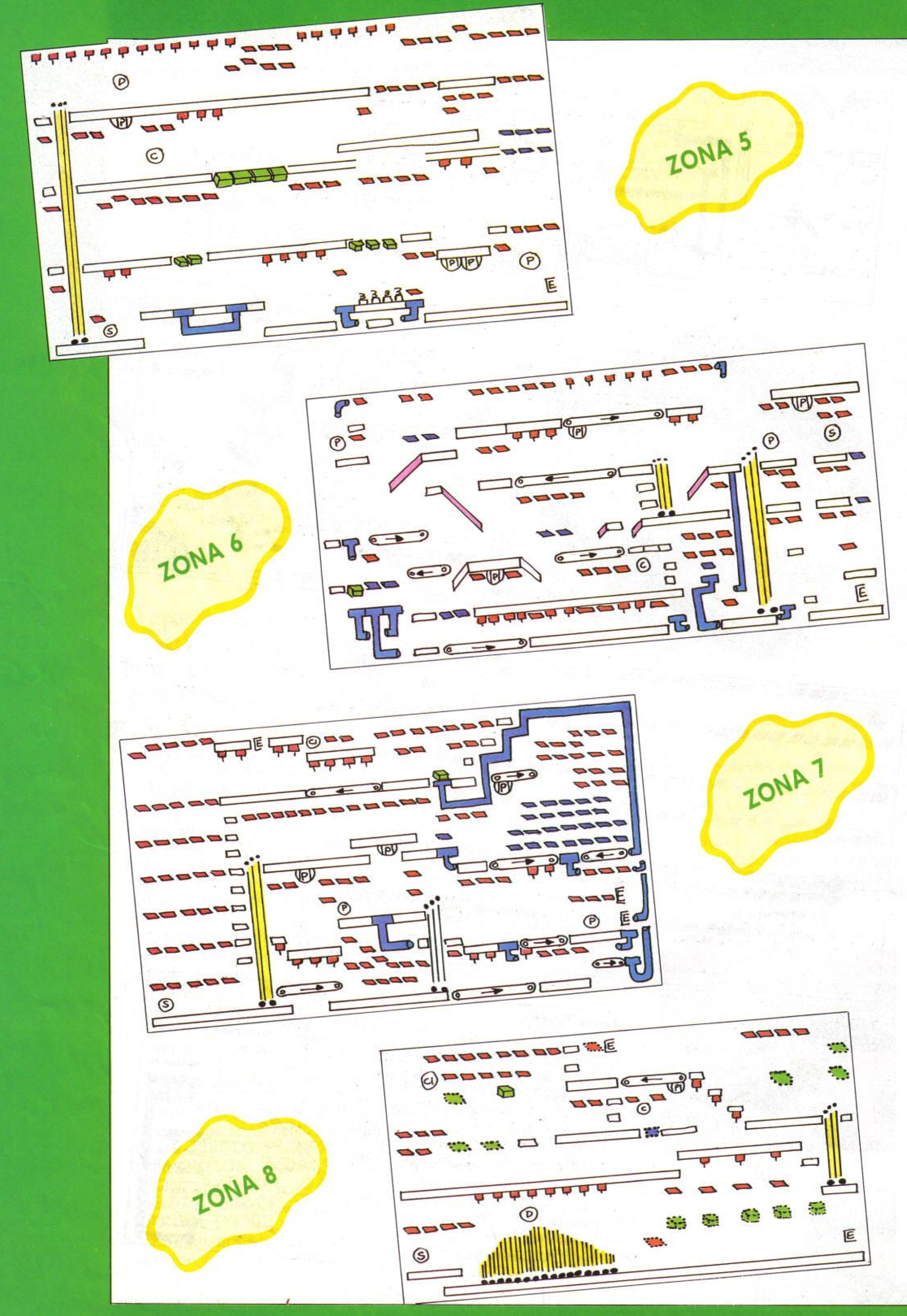
Nota **El orden de las zonas es arbitrario. Se puede seguir cualquier otra secuencia.**

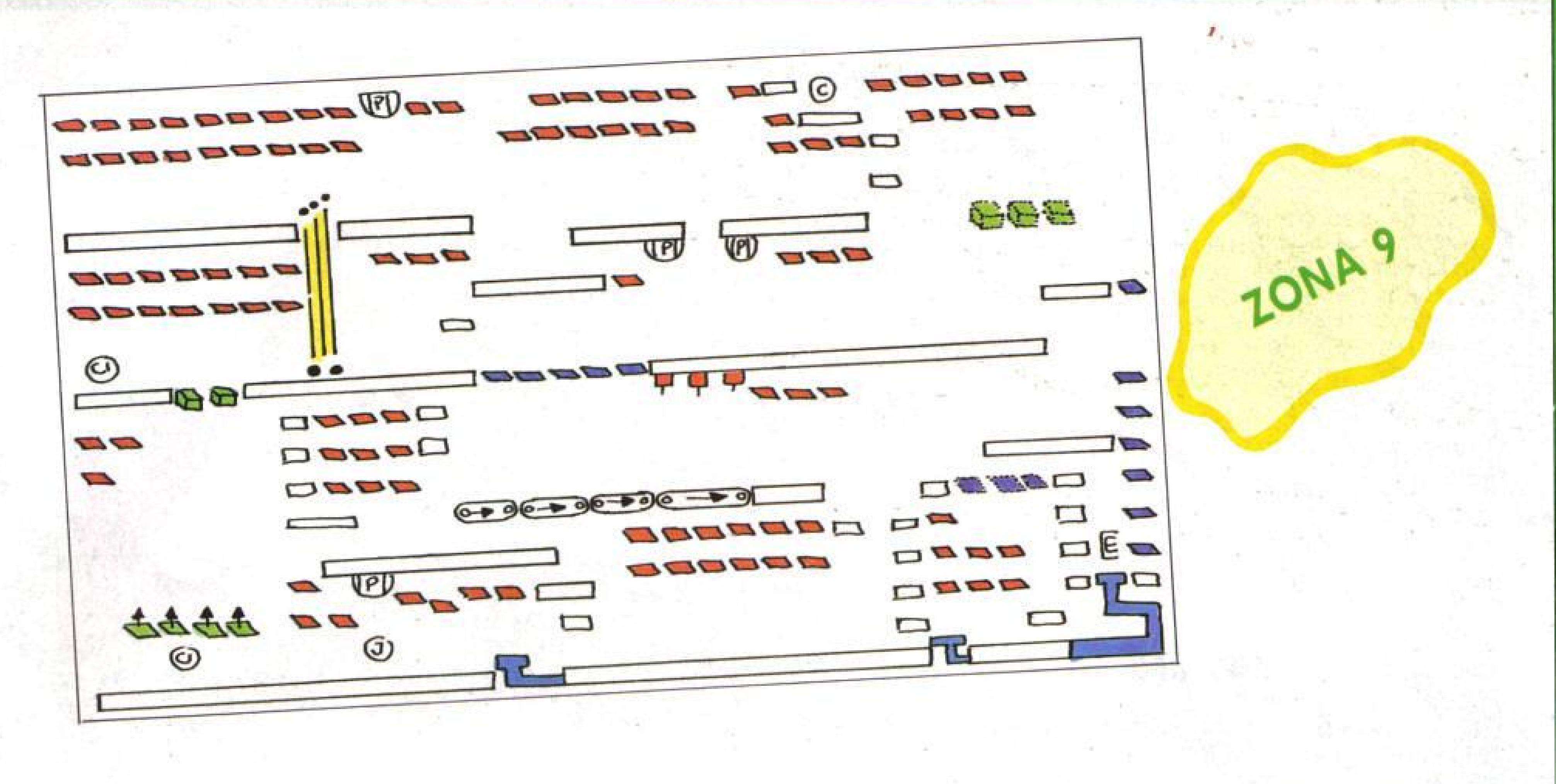
Conclusión

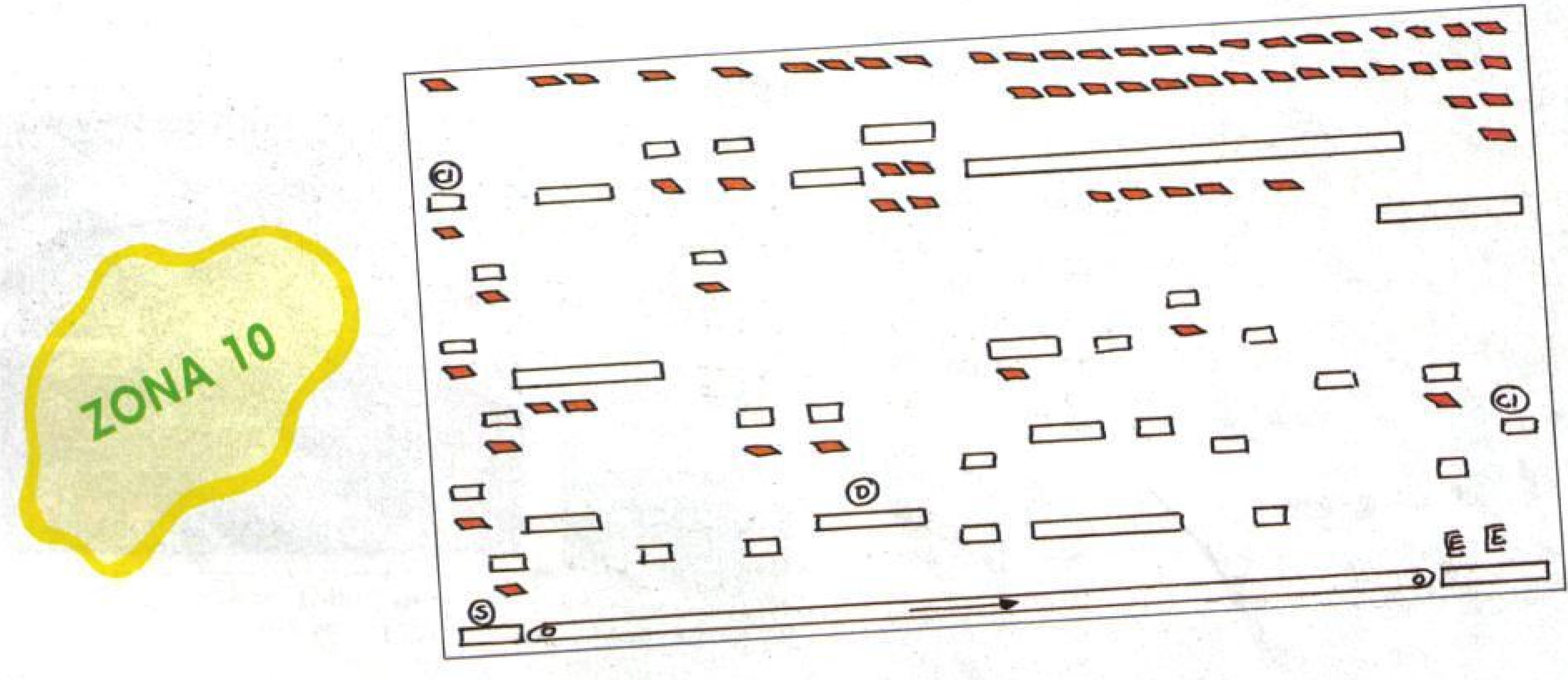
Si habeis leído hasta quí, entonces comprenderéis que la Cosa estará exhausta tras el esfuerzo realizado, aunque no cabe en sí de gozo. No obstante, su cansancio es tal que no puedes hacer otra cosa que abandonarte, intrépido lector, y dejarte a tu suerte.

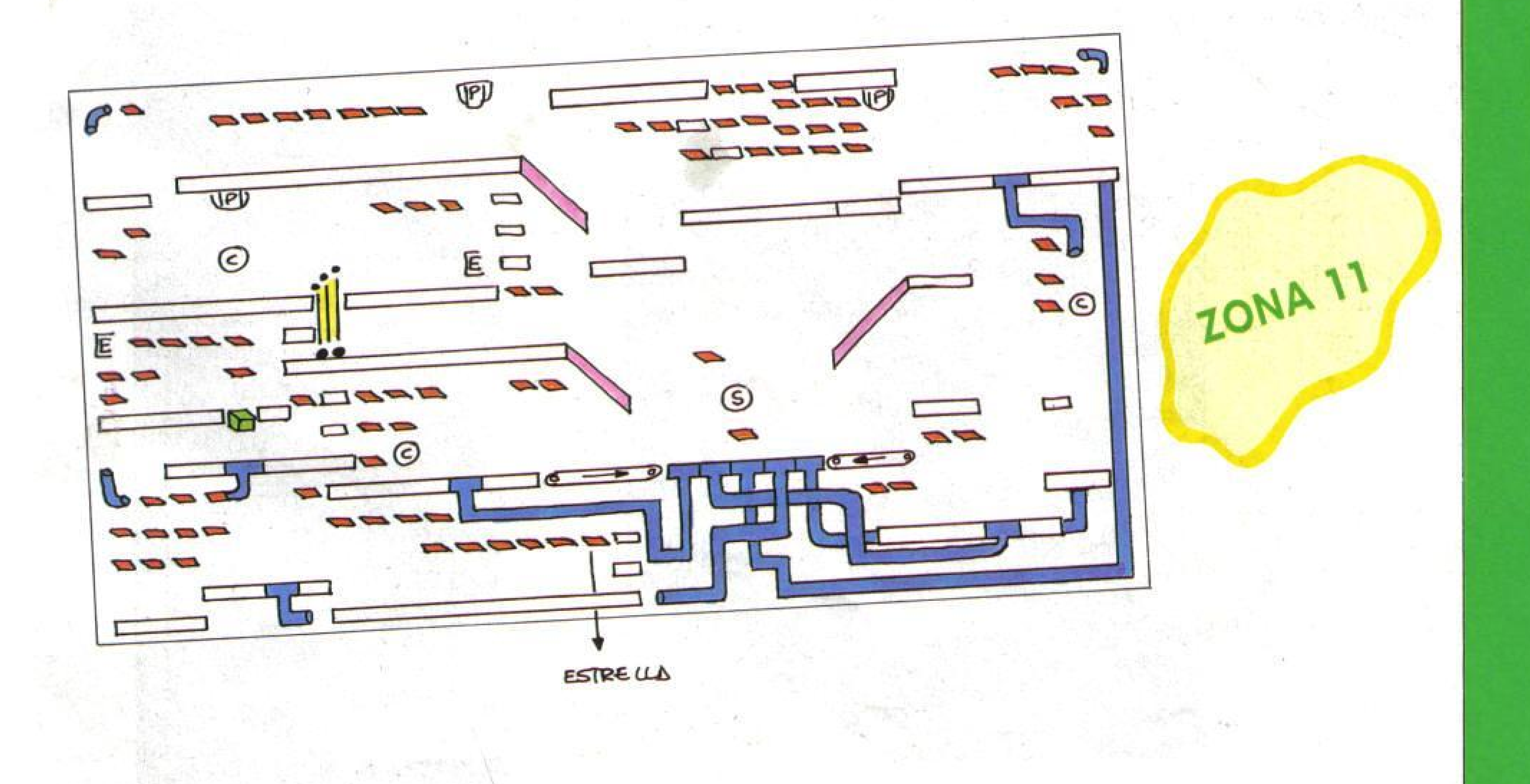



ZONA 1
ZONA 2
ZONA 3
ZONA 4


ZONA 5
ZONA 6
ZONA 7
ZONA 8


ZONA 9


ZONA 10


ZONA 11
ESTRELLA

COMMODORE

```
10 REM *** CARGADOR THING BOUNCES BACK
12 REM *** F.V.C.
20 FORT=272TO321:READA:POKET,A:S=S+A:NEXT
22 IFS<>5303THENPRINT"ERROR EN DATAS..";:STOP
30 INPUT"■VIDAS INFINITAS (S/N)";V$:IFV$="N"THENPOKE299,44:POKE302,44
40 INPUT"■SIN SALIR BICHOS (S/N)";B$:IFB$="N"THENPOKE307,44
50 INPUT"■ANDAR POR CINTAS TRANSPORTADORAS (S/N)";C$:IFC$="N"THENPOKE310,44
60 INPUT"■SIN QUE BAJEN COMPUERTAS (S/N)";P$:IFP$="N"THENPOKE315,44
80 PRINT"■PREPARA THING B.B. Y PULSA SHIFT";:WAIT653,1
90 POKE816,16:POKE817,1:LOAD
100 DATA 32,165,244,162,30,160,1,142,144,8,140,145,8,96,32,167,2,160,0,177
110 DATA 187,201,69,208,21,169,165,141,140,8,141,151,22,169,44,141,65,8,141,150
120 DATA 14.169.96.141.150,58,96,70,86,67
```

```
poke 2188,165
poke 5783,165  (vidas infinitas)
poke 2113,44   (sin bichos)
poke 3734,44   (andar por cintas transportadoras)
poke 14998,96  (no bajan compuertas)
sys 2066 (arranque)
```

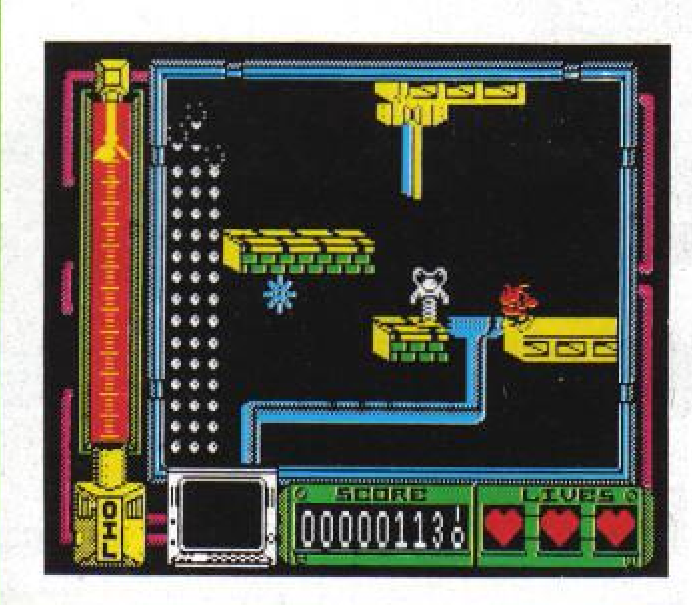
AMSTRAD

```
1 REM cargador THING BOUNCES BACK
2 REM         by: D.R.S.
3 REM ----------------------------
4 REM
10 MODE 1
20 FOR n=&A000 TO &A034:READ a$:POKE n,V
AL("&"+a$):NEXT
30 INPUT "Infinitos cambios de sentido (
S/N):",a$:IF UPPER$(A$)="S" THEN POKE &A
01A,0
40 INPUT "Energia Infinita (S/N):",a$:IF
 UPPER$(A$)="S" THEN POKE &A01F,201
41 INPUT "Atravesar enemigos tunel (S/N)
:",a$:IF UPPER$(A$)="S" THEN POKE &A024,
201
50 INPUT "Enemigos tunel inmoviles (S/N)
:",a$:IF UPPER$(A$)="S" THEN POKE &A029,
201
60 INPUT "Paraliza barreras (S/N):",a$:I
F UPPER$(A$)="S" THEN POKE &A02E,201
70 MODE 1:LOCATE 2,24:PRINT"- Inserta TH
ING BUNCES BACK original-"
80 MEMORY &3FFF:LOAD"!",&4000
90 POKE &408E,&C3:POKE &408F,&40:POKE &4
090,0
100 CALL &A000
110 DATA 21,19,A0,11,40,00,01,1C,00,ED,B
0,21,00,40,11,00,01,01,00,02,ED,B0,C3,00
,01,3E,3D,32,F4,A3,3E,3A,32,C2,91,3E,3A,
32,B8,BA,3E,3A,32,D9,A5,3E,3A,32,2F,B9,C
3,00,88
```

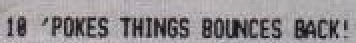


Pokes
by
D.R.S:

Cambios
Sentido:
Poke
&A3F4,0
Energia
infinita:
Poke
&91C2,201
Atravesar
enemigos:
Poke
&BAB8,201
Enemigos
inmoviles:
Poke
&A5D9,201
Paralizar
barreras:
Poke
&B92F,201







MSX

```
10 'POKES THINGS BOUNCES BACK!
20 'POR MARCOS.J.B
30 SCREEN0:KEYOFF:POKE&HFCAB,1:M=1:DIM
H(4)
40 LOCATE0,23:INPUT"VIDAS INFINITAS (S
/N) ";A$:IFA$="S"THENH(M)=1
50 M=M+1:INPUT"REBOTES INFINITOS (S/N)
 ";A$:IFA$="S"THENH(M)=1
60 M=M+1:INPUT"OIL INFINITO (S/N) ";A$
:IFA$="S"THENH(M)=1
70 M=M+1:INPUT"DISPAROS INFINITOS (S/N
) ";A$:IFA$="S"THENH(M)=1
80 CLS:LOCATE5,10:PRINT"INTRODUCE LA C
INTA ORIGINAL":LOCATE12,12:PRINT"Y PUL
SA PLAY"
90 BLOAD"CAS:":POKE&HD829,0:POKE&HD82A
,&HDA
95 RESTORE200
100 FORM=&HDA00TO&HDA27:READA$:A=VAL("
&H"+A$):POKEM,A:S=S+A:NEXT
105 IFS()4504THENPRINT"ERROR EN DATAS"
:END
110 RESTORE210
115 FORM=1TO4:READA$,B:A=VAL("&H"+A$)
120 IFH(M)=1THENPOKEA,B
125 NEXTM
130 DEFUSR=&HD800:A=USR(A)
200 DATA 3A,27,DA,3C,32,27,DA,FE,5,28,
4,CD,36,D8,C9,3E,3D,32,C4,A5,3E,35,32,
E1,96,3E,2B,32,E9,95,3E,3D,32,CE,B1,1D
,36,D8,C9,0
210 DATA DA15,0,DA10,0,DA1A,0,DA1F,0
```

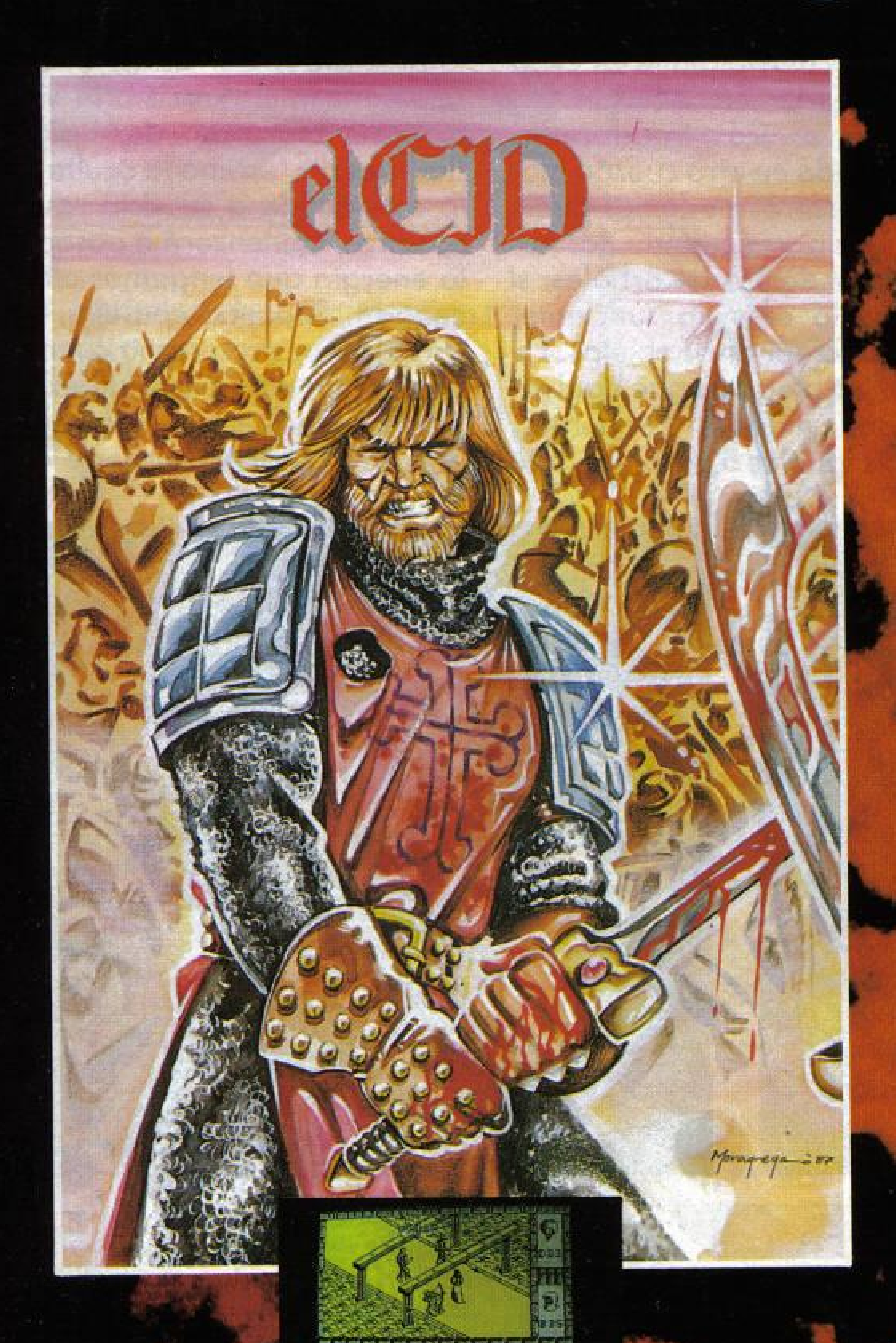


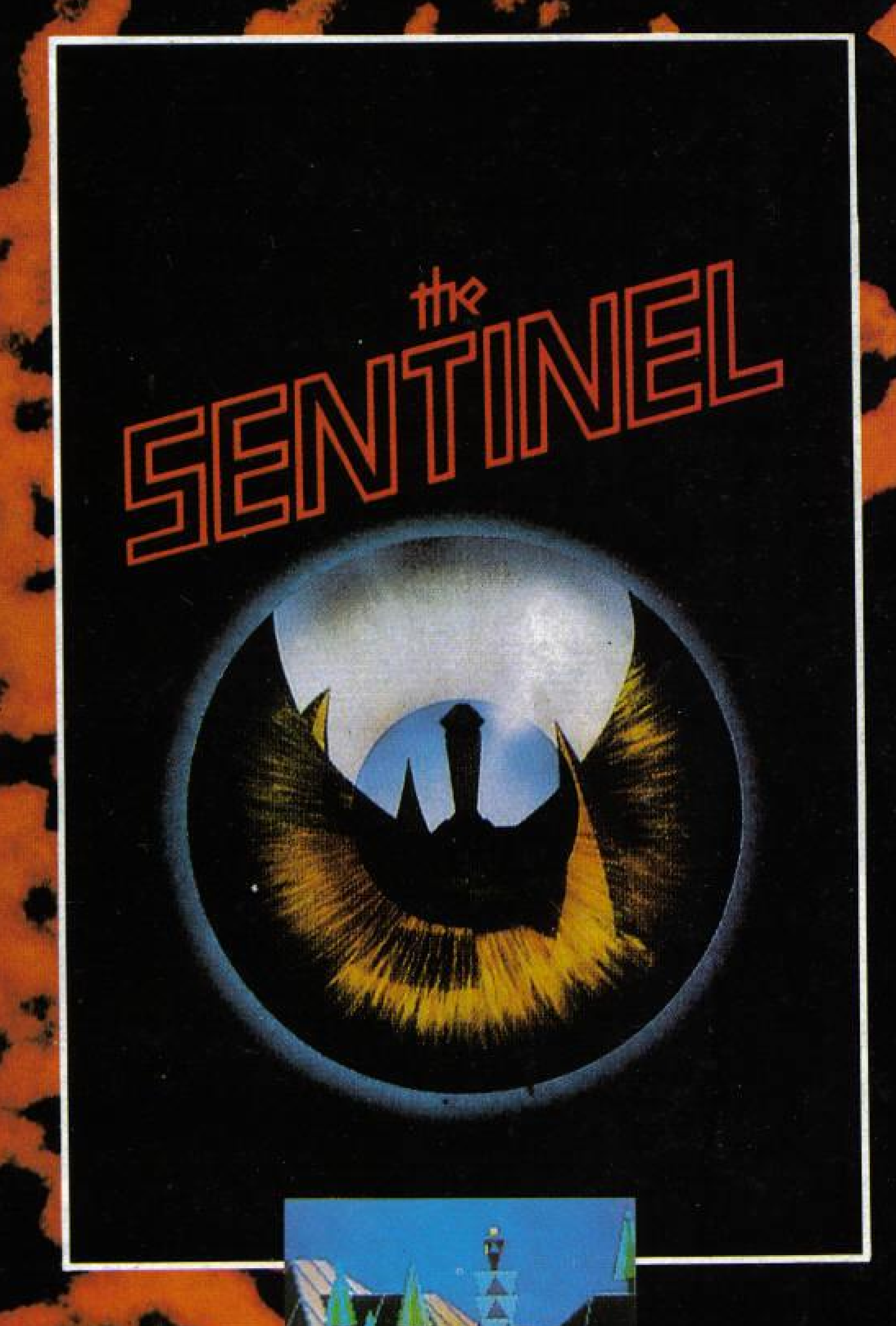
S. XI - S. XXIX

CUERPO A CUERPO

A TRAVES DEL TIEMPO

875 P.V.P.





EL CID

Acción sin tregua en la primera aventura gráfica con sistema de animación tridimensional, y además hecho en España.

Spectrum, Amstrad, MXS.

SENTINEL

Más allá de tus sueños más salvajes, donde las únicas fuerzas que encontrarás serán energía pura, se encuentra el Centinela. Lucha contra él a través de 10.000 mundos.

El juego más premiado en su origen, en la historia de DRO SOFT:

Zzap! 64 Gold Medal, Zzap! 64 Programmer of the Year Geoff Crammond, Amstrad Action Rave, Commodore User Screen Star, CTW Game of the Year, CCI Game of the Year, Crash Smash, Sinclair User Classic, Your Sinclair Megagame C&VG Golden Joystick.

Commodore, Spectrum, Amstrad.

DRO SOFT

DRO SOFT, Francisco Remiro, 5-7, 28028 Madrid, Telf. (91) 246 38 02

Nos encontramos en un extraño mundo formado por plataformas, valles y montes. Es algo semejante a las pantallas del GYROSCOPE o el MARBLE MADNESS, pero mucho más realista gracias a la perfecta perspectiva y a que lo vemos como si estuviéramos inmersos en el paisaje, y no desde fuera, como ocurría en los otros juegos. Las plataformas están formadas por baldosas de dos colores que se alternan como en un tablero de ajedrez.

La ley física más importante que rige este mundo, y que deberemos tener en cuenta, es que la materia-energía ni se crea ni se destruye, sino que sólo puede transformarse. Existe una cantidad finita de materia-energía en este mundo y permanecerá constante a lo largo de todo el tiempo. En realidad, en el juego existen exactamente diez mil (hemos dicho diez mil) paisajes distintos, pero todos cumplen esta norma.

La materia-energía

La materia se encuentra en este mundo en forma de árboles. Estos árboles son el método para conseguir energía, ya que un árbol puede ser transformado en una unidad de energía. También tienen materia el Centinela y nuestro propio personaje, que es una especie de robot. Ambos tienen la capacidad de absorber cualquier cuerpo material para transformarlo en energía. El Centinela volverá a transformarla enseguida en otro cuerpo material. Nosotros podemos guardarla y utilizarla cuando nos haga falta. Además de árboles, si tenemos la energía suficiente, podemos crear otros objetos. Estos son los bloques, que equivalen a dos unidades de energía, y robots iguales a nosotros, que equivalen a tres unidades de energía. Los robots que creemos no son más que cuerpos sin vida que nos servirán como mudas de nuestro propio cuerpo.



Al acceder a cada nivel podremos observar el mapa y el número de centinelas que lo vigilan.



Cuando eliminemos al centinela de cada fase aparecerá el código de acceso a un nuevo nivel.

El juego

El Centinela es una especie de enorme estatua que se encuentra en un pedestal en una de las zonas más altas del paisaje. A intervalos regulares de tiempo, el Centinela gira un pequeño ángulo sobre sí mismo, siempre en el mismo sentido, dando vueltas todo el tiempo. De esta forma, la mayor parte del paisaje (excepto las más bajas y escondidas) van quedando a su vista durante su recorrido. Si queda a su vista algún cuerpo material, lo absorbe (para absorberlo es necesario que quede a la vista su base. No se puede si algún desnivel del terreno la oculta). Si lo que queda a su vista somos nosotros, comenzará a absorber la energía que tengamos almacenada. Si acaba con ella, absorbera nuestro propio cuerpo, con lo que dejaremos de existir y perderemos el juego. Para ganar, hemos de absorberle a él antes que él a nosotros. Pero para eso tenemos que ver su base, por lo que tendremos que colocarnos a una altura superior a la suya. Como no podemos avanzar (sólo girar, igual que el Centinela), para movernos de un sitio a otro crearemos un doble de nuestro cuerpo en el lugar al que queramos ir y a continuación transferiremos nuestra consciencia al nuevo robot. Una vez hecho esto podemos absorber nuestro viejo cuerpo inerte pa-

Pablo Ariza

ra aprovechar su energía. Para ir subiendo cada vez más alto podemos crear sobre una baldosa uno o varios bloques uno encima de otro y transportarnos a lo alto de esta torre. Esto pondrá a nuestra vista baldosas más altas sobre las que podremos repetir la operación. Debemos tener cuidado de no trasladarnos a un lugar en el que podamos ser vistos por el Centinela. Para asegurarnos, podemos crear un árbol en el lugar al que queramos movernos y esperar unos instantes. Si el árbol desaparece es que el Centinela lo ha visto y lo ha absorbido, y lo mismo nos ocurriría a nosotros si nos moviéramos allí. Si por el contrario, no ocurre nada, se trata de un lugar seguro, al menos por el momento.

Si el Centinela nos descubre y comienza a absorber nuestra energía, podemos huir utilizando la tecla de hiperespacio, con la cual nos teletransportaremos a otro lugar del paisaje. No olvidemos que la huida por el hiperespacio nos hace perder tres unidades de energía, ya que necesitamos crear un nuevo cuerpo en el lugar en el que aparezcamos. Si intentamos utilizarlo y no disponemos de la energía necesaria, seremos destruidos.

The Sentinel es un juego poco común. Innumerables premios y las más altas puntuaciones en todas las revistas avalan su calidad. Y tan elevada como ésta es su dificultad. Pero no temáis, aquí estamos nosotros para ayudaros a adentraros en el mundo del Centinela.

El final

Poco a poco podemos ir subiendo hasta la altura del Centinela. En los paisajes más avanzados la tarea se va haciendo cada vez más difícil, ya que aparecen en número variable otros centinelas auxiliares que también tratarán de acabar con nosotros si nos descubren. No es necesario absorber también a éstos para terminar el juego, pero a veces puede hacernos falta absorber-



los para que no nos molesten en nuestro camino hacia el Centinela.

Es importante intentar encontrar el camino adecuado para poder ir aumentando nuestra altura y a la vez quedar cubiertos de las miradas del Centinela y sus secuaces. Por ello es recomendable que al llegar a un paisaje por primera vez, juguemos dos o tres partidas de reconocimiento, estudiando el paisaje para intentar encontrar el camino ideal.

Cuando por fin lleguemos a una altura superior a la del Centinela, hemos de absorberle y transportarnos al pedestal en que se encontraba. Una vez hecho esto, pulsaremos la tecla de hiperespacio y habremos ganado ese nivel. Entonces se nos dará una clave para jugar en un nivel superior. La clave será tanto más superior cuanto más energía nos haya sobrado al terminar el paisaje. Por ello hemos de intentar absorber la mayor cantidad posible de objetos antes de absorber al centinela.

LAS TECLAS DEL JUEGO PARA SPECTRUM

A Absorber
B Crear bloque
R Crear robot
T Crear árbol
Q Transferir robot
H Hiperespacio
U Giro 180°
P Pausa
ENTER Reanudar juego
BREAK Abortar

El cargador

Llegar a los niveles superiores del juego puede ser terriblemente difícil. Nuestro cargador nos hará la tarea mucho más sencilla, pero conservando aún el interés y la adicción. Además de los pokes de utilidad, os ofrecemos otros que son meras curiosidades. Las opciones que nos ofrece son:

— No gastar energía al crear objetos. Podremos crear árboles, bloques, etc., sin que nuestra energía disminuya. Sin embargo, si los absorbemos, esta si aumentará.

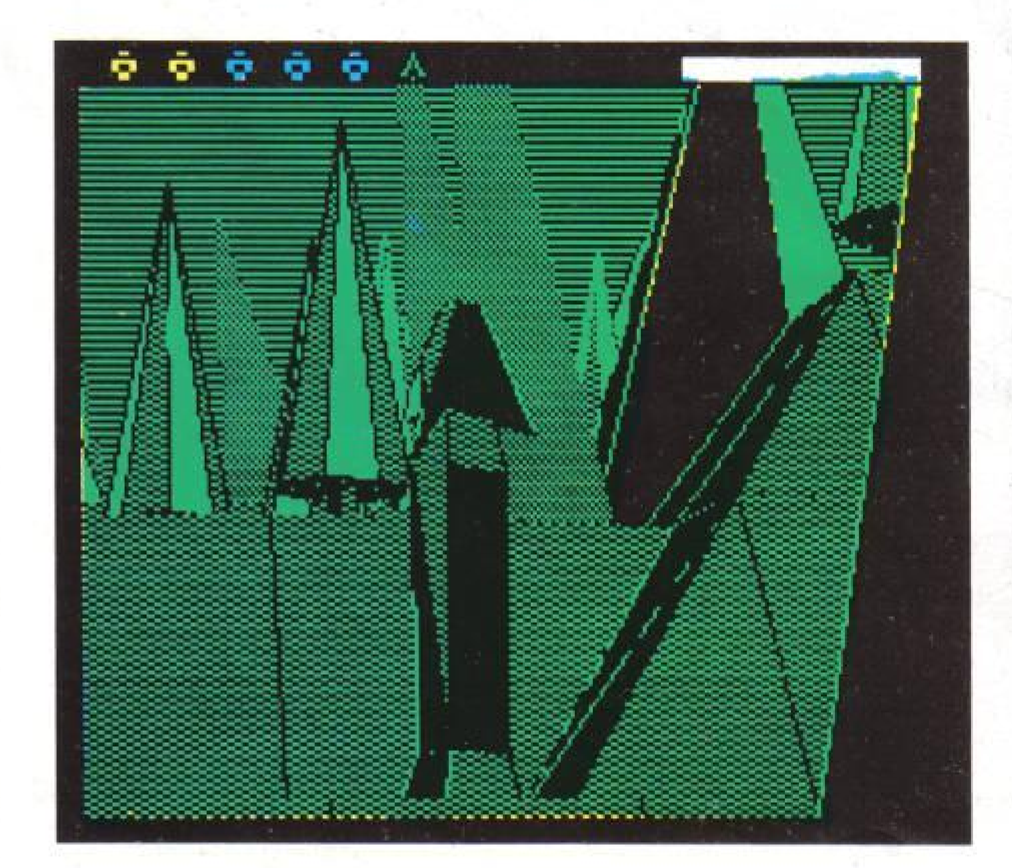
— No perder energía cuando nos descubra el Centinela. Hay que tener cuidado, ya que tanto esta opción como la anterior hacen que se viole el principio de conservación de la materia-energía, y si abusamos demasiado de ellas la cantidad de materia-energía del mundo puede aumentar demasiado, lo que traerá consecuencias imprevisibles.

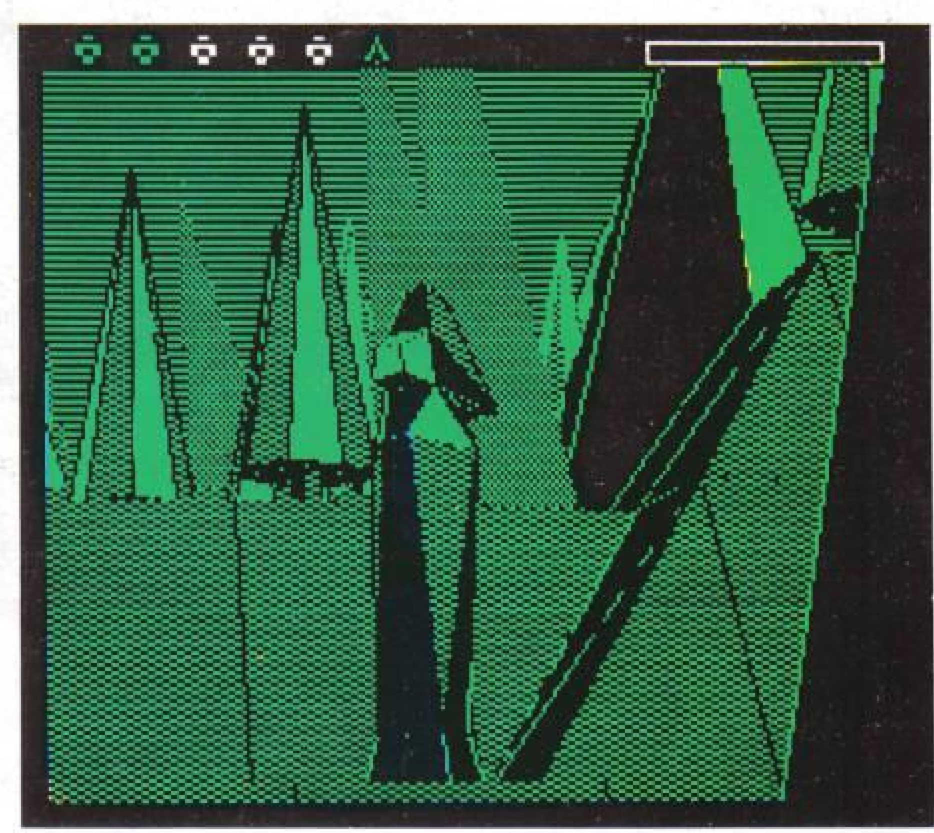
— Energía inicial. Normalmente al comenzar a jugar disponemos de diez unidades de energía almacenadas. Con esta opción podemos empezar con más o, si somos masoquistas, con menos.

— Ascensión rápida. Al ganar un paisaje, se nos da la clave para el paisaje n+1Ø1, siendo n el paisaje que acabamos de terminar. Esto nos permite ir

CLAVES PARA NIVELES SUPERIORES

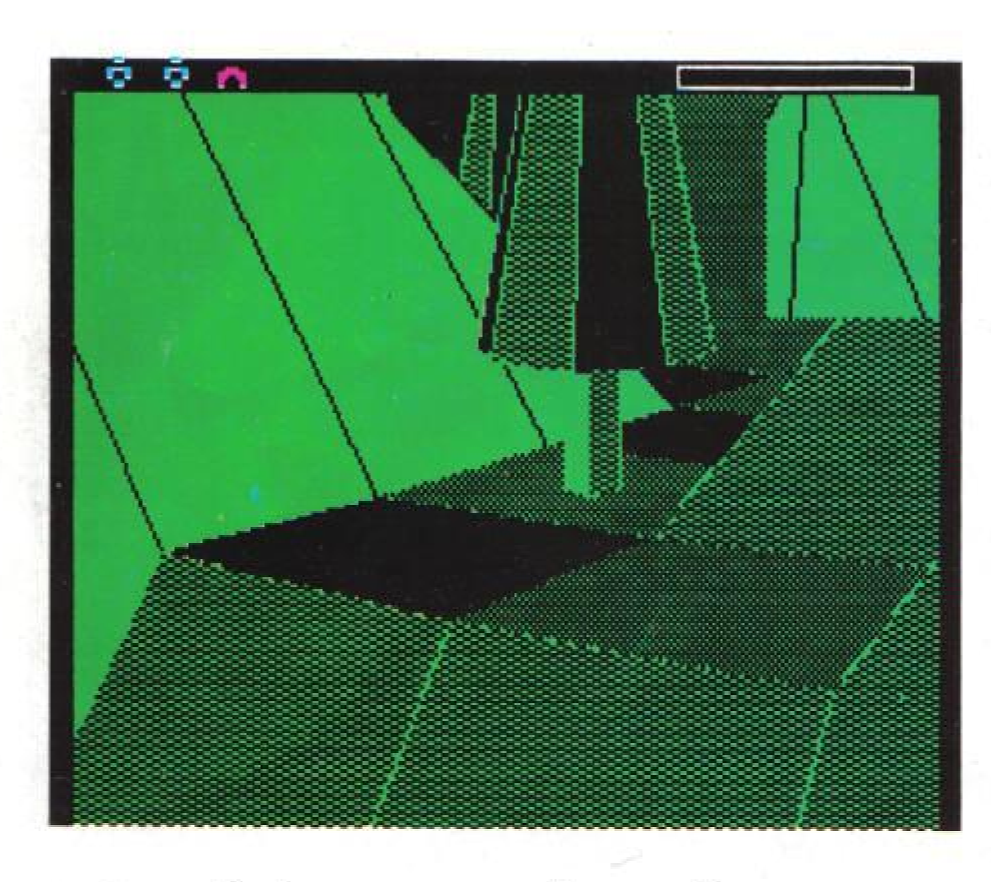
NIVEL	CLAVE
1333	38689994
4516	86398525
8Ø8Ø	98386456
9993	72388451



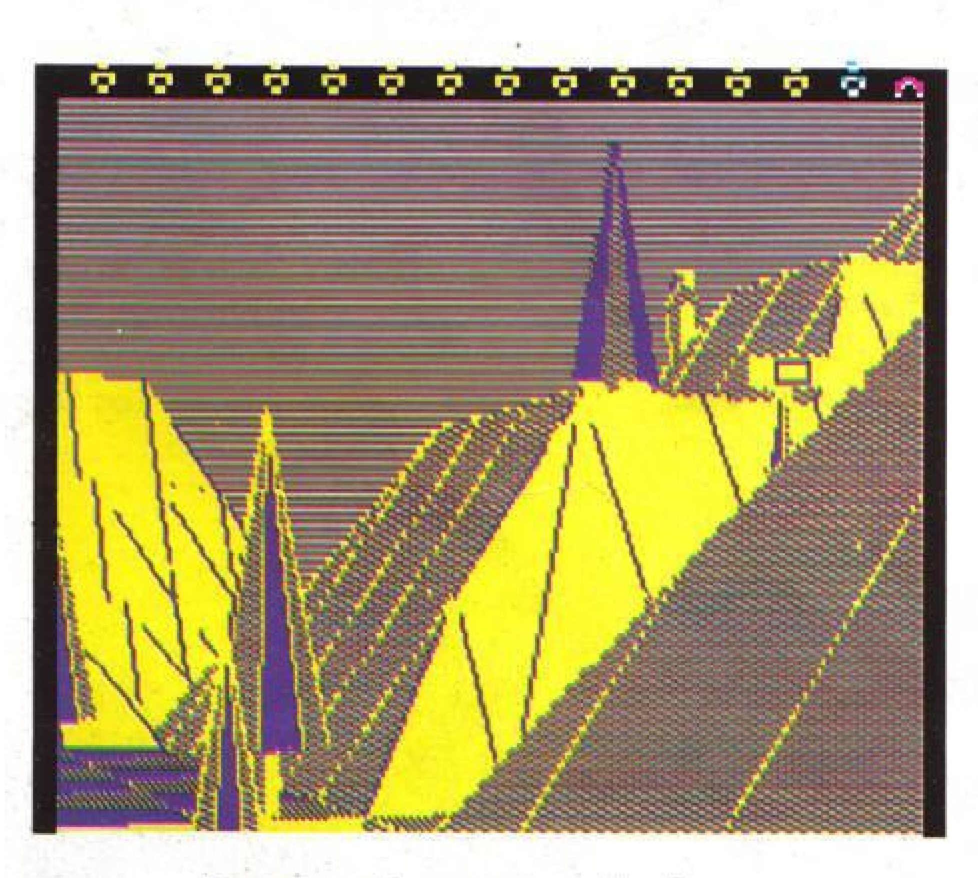


Los centinelas giran sobre sí mismos buscando elementos que posean más de una unidad de energía para absorberlos.





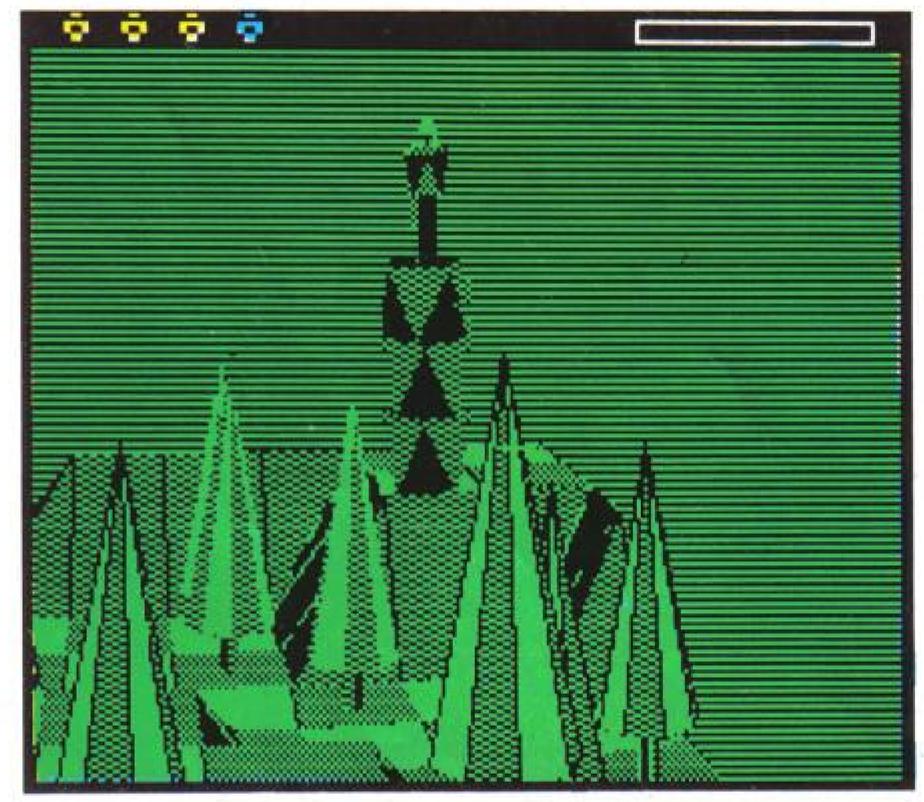
Podemos conseguir energía absorbiendo la que poseen otros elementos del juego como árboles, bloques, robots y centinelas.



Para no situarnos en la línea de visión del centinela debemos intentar llegar a las zonas más altas de cada uno. Para poder subir podemos crear una torre, acumulando bloques sobre una baldosa.

AMSTRAD

```
1 '************************************
2 '*  POKES SENTINEL POR PABLO ARIZA  *
3 '************************************
10 SYMBOL AFTER 237:SYMBOL 239,150,215,2
13,245,181,183,150,0:SYMBOL 240,138,138,
170,170,170,250,82,0:SYMBOL 241,206,238,
168,172,200,174,174,0:SYMBOL 242,74,170,
170,142,170,170,74,0:SYMBOL 243,76,174,1
70,170,236,170,170,0
20 SYMBOL 250,68,170,170,168,170,170,68,
0:SYMBOL 251,200,232,168,200,168,238,206
,0:SYMBOL 252,128,64,0,192,64,64,128,0:S
YMBOL 253,164,181,181,189,173,173,164,0:
SYMBOL 254,76,174,170,170,234,174,172,0:
SYMBOL 255,132,138,138,138,138,234,228,0
30 SYMBOL 238,14,14,4,4,4,4,4,0:SYMBOL 2
37,64,160,160,160,160,160,64,0
40 SYMBOL 244,78,174,136,76,40,174,78,0:
SYMBOL 245,0,1,0,0,0,0,0,0:SYMBOL 246,22
8,234,74,74,78,74,74,0:SYMBOL 247,196,23
4,170,170,174,234,202,0:SYMBOL 248,128,6
4,64,128,128,0,128,0:SYMBOL 249,160,161,
224,192,224,160,160,0
50 MEMORY &3EFF
60 FOR X=&4F00 TO &4FDF:READ A:POKE X,A:
NEXT
70 MODE 2:CLS
80 FOR X=1 TO 5:READ A$,D,C
90 PRINT A$;" (S/N) ? ":A$="":WHILE A$<>
"s"AND A$<>"n":A$=INKEY$:WEND
100 IF A$="N" THEN POKE D,C
110 NEXT
120 INPUT "ENERGIA INICIAL (NORMAL=10)";
E
130 POKE 20411,E
140 MODE 1:PRINT "PON LA CINTA ORIGINAL"
150 WINDOW#1,15,27,10,10:WINDOW#2,15,27,
13,13
160 LOAD"SENTINEL1":CLS:CALL &4900
170  DATA &21,&8A,&4F,&E5,&CD,&4C,&40,&3
E,&1,&CD,&B4,&BB,&CD,&6C,&BB,&3E,&2,& CD
,&B4,&BB,&3E,&2,&CD,&90,&BB,&16,&0,&CD,&
AB,&40,&3E,&8,&32,&46,&A1,&CD,&12,&40,&C
D,&8A
180  DATA &3F,&3A,&32,&A1,&BA,&28,&5,&CD
,&7C,&40,&18,&EA,&CD,&1D,&40,&BE,&28,&21
,&CD,&7C,&40,&18,&DF,&CD,&12,&40,&CD,&8A
,&3F,&3A,&32,&A1,&BA,&28,&5,&CD,&7C,& 40
,&18,&EF
190  DATA &CD,&1D,&40,&BE,&28,&5,&CD,&7C
,&40,&18,&E4,&CD,&75,&3F,&CD,&54,&40,&21
,&35,&A1,&7E,&23,&3D,&20,&FC,&23,&23,&23
,&23,&7E,&2B,&2B,&2B,&E6,&7,&3C,&32,& 46
,&A1,&14
200  DATA &FD,&21,&5A,&3F,&3E,&C9,&32,&3
F,&1,&23,&7E,&A7,&CA,&0,&1,&C3,&3F,&4F,&
3E,&20,&32,&3F,&1,&3E,&C9,&32,&6D,&1,&CD
,&3A,&1,&3E,&3E,&32,&6D,&1,&AF,&32,&7E,&
80
210  DATA &21,&AE,&4F,&11,&0,&C0,&1,&32,
&0,&ED,&B0,&C3,&0,&C0,&3E,&3C,&1,&D,&2,&
CD,&0,&80,&21,&0,&60,&E5,&3E,&A,&32,&53,
&23,&AF,&32,&65,&2F,&32,&61,&2F,&3E,& A7
220  DATA &32,&1C,&39,&3E,&C9,&32,&8C,&5
7,&3E,&3E,&32,&8A,&51,&3E,&A1,&32,&8B,&5
1,&3E,&C9,&32,&8C,&51,&C9
230 DATA "NO PERDER ENERGIA AL CREAR OBJ
ETOS",20426,&FF
240 DATA "NO PERDER ENERGIA AL SER DESCU
BIERTO",20418,&FF
250 DATA "CENTINELA MATA ENSEGUIDA",2042
1,&FF
260 DATA "NO OCULTAR PROCESO DE DIBUJO",
20431,&FF
270 DATA "ASCENSION RAPIDA",20432,&C9
```



Para poder absorber la energía de los centinelas debemos tener a la vista la plataforma sobre la que se asientan. Si algún desnivel del terreno la oculta no conseguiremos destruirle.



Al igual que el centinela no podemos avanzar, por ello para movernos de un sitio a otro debemos crear un doble de nuestro cuerpo, al que transferiremos nuestra consciencia, dotándole también de energía.

avanzando más rápidamente hacia los niveles más altos del juego.

— Cualquier color. El juego nos permite cambiar los colores con que se dibuja el paisaje con ciertas limitaciones, ya que el papel sólo puede ser negro o azul. Con esta opción podremos poner los colores que queramos, incluso FLASH. Algunas combinaciones quedan realmente bien.

— No oculta el proceso de dibujo. Las letras tridimensionales que forman el título «THE SENTINEL», el mapa pequeño del paisaje elegido que aparece antes de empezar a jugar y algunas otras cosas, tardan bastante tiempo en dibujarse. El programa las dibuja con el mismo color de papel y tinta para que aparezcan repentinamente en la pantalla una vez terminadas. Con esta opción podremos ver el proceso de dibujado.

POKES PARA SPECTRUM

No gastar energia al crear objetos	POKE 32452,167
No perder energia con el Centinela	POKE 37408,0
N=Energia inicial	POKE 34106,N
Ascension rapida	POKE 45144,62
	POKE 45145,161
	POKE 45146,201
Cualquier color	POKE 48591,255
No ocultar proceso de dibujo	POKE 47466,201





Instrucciones para el cargador de Spectrum

Para utilizar el cargador debemos teclear primero el listado BASIC y grabarlo con autoejecución en la línea 1, grabando a continuación el código máquina generado por el listado hexadecimal, cuya longitud es de 674 bytes. Cuando lo carguemos nos hará las preguntas pertinentes y se encargará de cargar el programa de nuestra cinta original.

SPECTRUM

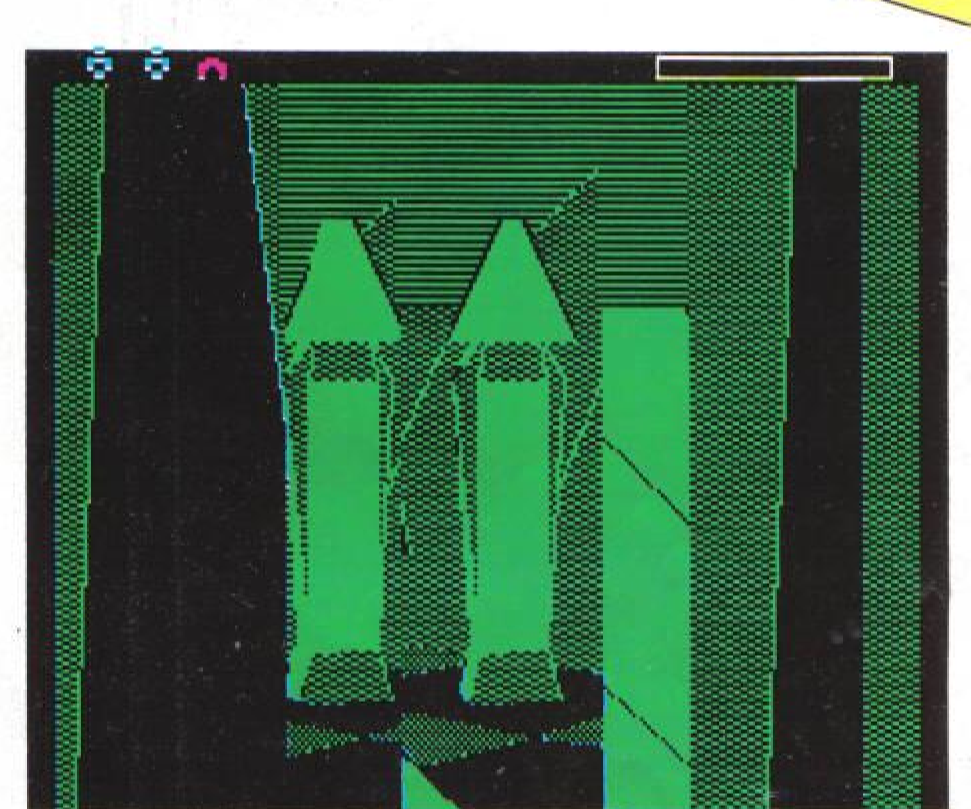
LISTADO 1

```
   10 INK 7: PAPER 0: BORDER 0: C
LEAR 25999
   20 LOAD ""CODE 64000,674
   30 CLS : PRINT #0;TAB 9;"PARA
LA CINTA": PAUSE 0: POKE 23658,8
   40 FOR X=1 TO 5: READ A$,A,B:
CLS : PRINT A$;"? (S/N)"
   50 IF INKEY$="N" THEN POKE A,B
: GO TO 70
   60 IF INKEY$<>"S" THEN GO TO 5
0
   70 NEXT X
   80 CLS : INPUT "ENERGIA INICIA
L (NORMAL=10) ";E: POKE 64653,E
   90 PRINT TAB 5;"PON LA CINTA O
RIGINAL"
  100 PAUSE 10: LOAD ""CODE : CLS
: RANDOMIZE USR 64000
  110 DATA "NO GASTAR ENERGIA AL
CREAR LOS"+CHR$ 13+CHR$ 13+"OBJE
TOS",64661,0
  120 DATA "NO PERDER ENERGIA CON
EL"+CHR$ 13+CHR$ 13+"CENTINELA"
,64651,0
  130 DATA "CUALQUIER COLOR",6464
7,0
  140 DATA "NO OCULTAR DIBUJO",64
642,0
  150 DATA "ASCENSION RAPIDA",646
62,201
```

DUMP 40.000
N.° BYTES: 674

LISTADO 2

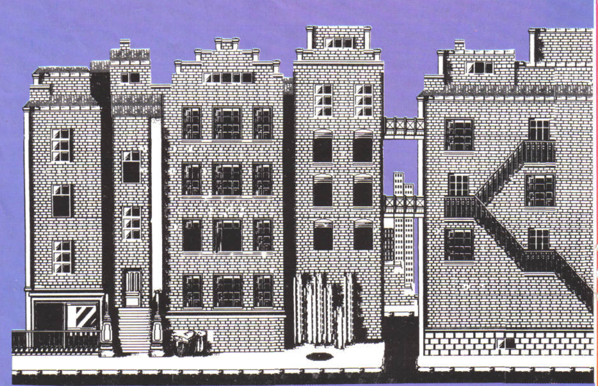
LINEA	DATOS	CONTROL
1	3E02CD0116AF326B5CCD	921
2	48FC10091108FF1600CD	856
3	1BFC3E083215FFCDECFA	1366
4	3A00FEFE6420F63A01FF	1258
5	BA2805CDFEFB18EBCDA9	1574
6	FBBE2805CDFEFB18E0CD	1649
7	D2FACDD7FB2104FF7E23	1584
8	3D20FC232323237E2B2B	697
9	2BE6073C3215FF147AFE	1062
10	2F20BE3EC33241FA216D	1033
11	FC2242FA3E673222FA3E	1163
12	1132F4FA21090122F5FA	1133
13	2154FC223CFA3E1132AD	1015
14	FB21080122AEFB210000	785
15	22B05C3E02326B5C1100	632
16	C92100CD1AAE24AE2512	904
17	2C1C20F61100C92100CF	808
18	1AAE77231C20F97CFEFA	1291
19	38F431FE5F2100CF1100	955
20	4001001BEDB02100EA11	789
21	0066010010EDB0C300FA	977
22	D5E5ED5B02FF2101FE01	1316
23	00017AFEFA3002EDB0E1	1315
24	D1DDE1DDE5C9D5E5DDE5	2198
25	DD2100FECD9DFB3EFF37	1493
26	140815F33E0FD3FEDBFE	1307
27	1FE620F6024FBFCD7EFB	1393
28	30FB26640600CD7AFB00	1021
29	069CCD7AFB30EC3EC6B8	1468
30	30E72520F106C9CD7EFB	1378
31	30DD78FED430F4CD7EFB	1729
32	30D379EE034F260006B0	920
33	181A08200730FEDD7500	737
34	180ACB11AD00791F4F13	677
35	1802DD231808 06B22E01	548
36	CD7AFB30113ECB6BCB15	1316
37	0680D25EF87CAD677AB3	1438
38	20CEFBDDE1E1D1C9CD7E	1901
39	FBD03E163D20FDA704C8	1260
40	3E7FDBFE1F00A9E62028	1164
41	F379EE244FE607F608D3	1419
42	FE37C93A15FF11090113	690
43	3D20FC2BC9D52101FECD	1295
44	9DFB1BAFAE4F23187AB3	1226
45	7920F7D1C92101FF7E34	1277
46	F507070707CDCBFBF1E6	1403
47	0FF630FE3A3802C607D7	1099
48	C9E5D5CD48FC16041320	1249
49	20202020202020202020	320
50	201604014C6F6164696E	658
51	67202020FFD1E1C3BDFB	1523
52	E55FD5CD48FC16040142	1159
53	6C6F636B203F202020FF	871
54	CDBDFBD17BBA3018E1E5	1689
55	CD48FC16041353656172	969
56	6368696E6720FF7AE1C3	1350
57	C2FBCD48FC1604135265	1202
58	77696E6420746F20FF7A	1102
59	E1C3C2FBE17E23FEFF28	1800
60	03D718F7E5C9D5E5ED5B	1689
61	02FF2101FE0100013A03	608
62	FFAE77EDA0EA60FCE1D1	1961
63	C9143A03FF473A05FF3D	987
64	B8C21BFA2100DDE53EC9	1401
65	326AB93EFF32CFBDAF32	1329
66	20923E0A323A853EA732	770
67	C47E3E3E21A1C9325880	1155
68	2259B0C9000000000000	500





En una misma fase podemos encontrar más de un centinela.

PROHIBITION



AMSTRAD CINTA

```
10 FOR X=&A100 TO &A172:READ A$:POKE X,V
AL("&"+A$):NEXT
20 MODE 1:INK 1,26:INK 2,13:INK 3,0:INK
0,3:BORDER 0
30 LOCATE 5,5:PRINT "Vidas infinitas ? "
;:GOSUB 130:vi$=a$:IF vi$="S" THEN POKE
&A152,0
40 LOCATE 5,8:PRINT "Tiempo infinito ? "
;:GOSUB 130:ti$=a$:IF ti$="S" THEN POKE
&A157,201
50 LOCATE 5,11:PRINT "Balas infinitas ?
";:GOSUB 130:bi$=a$:IF bi$="S" THEN POKE
 &A15B,0:POKE &A15C,0
60 IF vi$="S" THEN GOTO 90
70 LOCATE 5,14:INPUT "Numero de vidas (1
-255) ";num$:num=VAL(num$):IF num<1 OR n
um>255 THEN num=3
80 POKE &A14D,num
90 IF bi$="S" THEN GOTO 120
100 LOCATE 17:INPUT "Numero de balas (1-
32) ";nu$:nu=VAL(nu$):IF nu<1 OR nu>32 T
HEN nu=32
110 POKE &A16B,nu
120 CALL &A100
130 a$="":WHILE a$="":a$=UPPER$(INKEY$):
WEND:PRINT a$;:RETURN
140 DATA 21,0,C0,11,0,40,AF,CD,A1,BC,21,
E6,0,11,0,40,AF,CD,A1,BC,21,0,40,11,0,40
,AF,CD,A1,BC,21,0,80,11,0,20,AF,CD,A1,BC
,21,36,A1,11,0,C0,1,3C,0,ED,B0,C3,0,C0,2
1,0,E0,11
150 DATA 0,20,AF,CD,A1,BC,F3,21,0,E0,11,
0,A0,1,0,20,ED,B0,3E,3,32,EC,9,3E,35,32,
69,B,3E,C0,32,AE,19,18,D,AF,32,B1,F,32,B
2,F,32,B3,F,32,B4,F,3E,20,32,23,A,C3,FC,
0,0
```

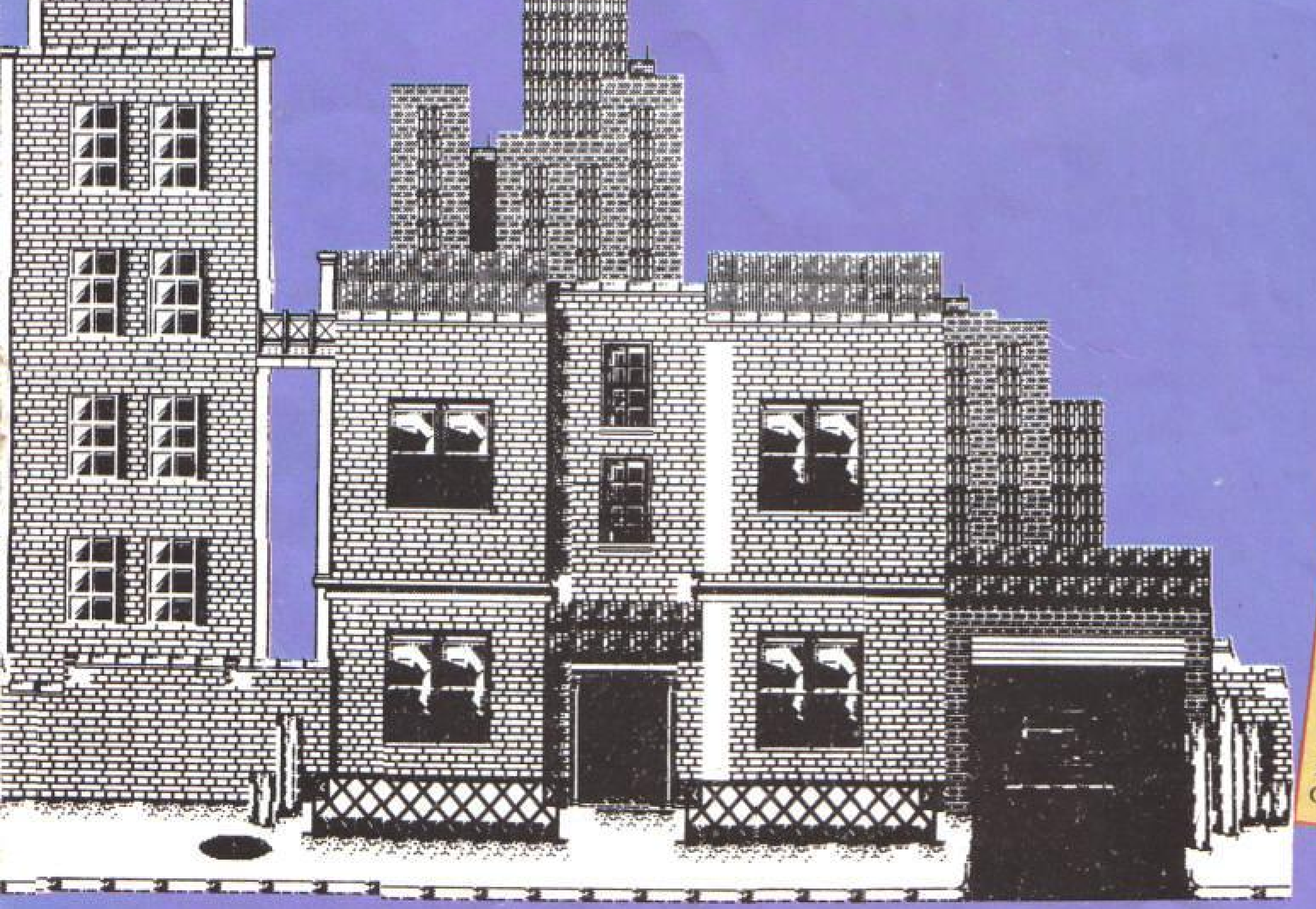
SPECTRUM

```
5 POKE VAL "23624",NOT PI: IN
K NOT PI: PAPER NOT PI
10 CLEAR VAL "24999"
15 LOAD ""SCREEN$
20 POKE VAL "23659",VAL "1": P
RINT AT VAL "21",NOT PI;
30 LOAD ""CODE VAL "25000"
40 POKE VAL "23659",VAL "2": P
OKE VAL "23624",VAL "56": PAPER
VAL "7": INPUT "Vidas infinitas
(s/n)";a$: IF a$="s" OR a$="S" T
HEN POKE VAL "30235",VAL "201"
100 CLS : RANDOMIZE USR VAL "25
000"
```



AMSTRAD 464 DISCO

```
10 ' Pokes PROHIBITION (disco-464)
20 ' Pedro M. Cuenca.
30 FOR X=&7D0 TO &83F:READ A$:POKE X,VAL
("&"+A$):NEXT
40 MODE 1:LOCATE 5,7:PRINT "Vidas infini
tas ? ";:GOSUB 170
50 vi$=a$:IF vi$="S" THEN POKE &811,0:PO
KE &810,0
60 LOCATE 5,10:PRINT "Tiempo infinito ?
";:GOSUB 170
70 IF a$="S" THEN POKE &820,201
80 LOCATE 5,13:PRINT "Balas infinitas ?
";:GOSUB 170
90 bi$=a$:IF bi$="S" THEN POKE &824,0:PO
KE &825,0
100 IF vi$="S" THEN GOTO 130
110 LOCATE 5,16:INPUT "Numero de vidas (
1-255) ";num$:num=VAL(num$):IF num<1 OR
num>255 THEN num=3
120 POKE &839,num
130 IF bi$="S" THEN GOTO 160
140 LOCATE 5,19:INPUT "Numero de balas (
1-32) ";num$:num=VAL(num$):IF num<1 OR n
um>32 THEN num=32
150 POKE &834,num
160 CLS:LOCATE 1,12:PRINT "Inserta disco
 original y pulsa una tecla";:CALL &BB18
:CALL 2000
170 a$="":WHILE a$="":a$=UPPER$(INKEY$):
WEND:PRINT a$;:RETURN
180 DATA E,7,CD,F,B9,11,0,0,E,41,21,0,1,
CD,66,C6,3A,EF,7,32,3F,1,3A,F0,7,32,40,1
,C3,0,1,F1,7,3E,5E,32,89,81,3E,2E,32,8A,
81,21,F,8,11,29,83,1,A0,0,7E,EE,BF,12,23
,13,10
190 DATA F8,C3,72,76,F3,18,D,AF,32,61,B,
32,62,B,32,63,B,32,64,B,3E,C0,32,A5,19,1
8,D,AF,32,A9,F,32,AA,F,32,AB,F,32,AC,F,3
E,20,32,1B,A,3E,3,32,E4,9,C3,0,3F
```



AMSTRAD DISCO 6128

```
10 ' Pokes PROHIBITION (disco-6128)
20 ' Pedro M. Cuenca.
30 FOR X=&7D0 TO &830:READ a$:POKE x,VAL
("&"+a$):NEXT
40 MODE 1
50 LOCATE 5,6:PRINT "Vidas infinitas ? "
;:GOSUB 130:IF a$="S" THEN POKE &811,0:G
OTO 80
60 LOCATE 5,6:PRINT STRING$(34," ");:LOC
ATE 5,6:INPUT "Numero de vidas (1-255) "
;num$:num=VAL(num$):IF num<1 OR num>255
THEN num=3
70 POKE &816,num
80 LOCATE 5,9:PRINT "Balas infinitas ? "
;:GOSUB 130:IF a$="S" THEN POKE &825,201
:GOTO 110
90 LOCATE 5,9:PRINT STRING$(34," ");:LOC
ATE 5,9:INPUT "Numero de balas (1-32) ";
ba$:ba=VAL(ba$):IF ba<1 OR ba>32 THEN ba
=32
100 POKE &81B,ba
110 LOCATE 5,12:PRINT "Tiempo infinito ?
";:GOSUB 130:IF a$="S" THEN POKE &820,2
01
120 MODE 2:LOCATE 16,12:PRINT "Inserta d
isco original y pulsa cualquier tecla.";
CHR$(7);:CALL &BB18:CALL 2000
```



ESPECIAL SINCLAIR + 3 DISCO

¡¡ UN LANZAMIENTO HISTORICO !!



SI TIENES, O VAS A TENER,
UN SINCLAIR + 3
ESTAS DE ENHORABUENA.

ERBE EDITA UNA COLECCION
CON LOS 40 PROGRAMAS
QUE HAN HECHO LA HISTORIA
DE LOS VIDEO-JUEGOS.

DIEZ DISKETTES
CON 4 JUEGOS CADA UNO
QUE PONDRAN EN TU "PLUS 3"
TODA LA DIVERSION
DEL MUNDO.

ESPECIAL SINCLAIR + 3 DISCO
LOS 40 PRINCIPALES
VOLUMEN 1
4 NUMEROS 1

ESPECIAL SINCLAIR + 3 DISCO
LOS 40 PRINCIPALES
VOLUMEN 2
4 NUMEROS 1

ESPECIAL SINCLAIR + 3 DISCO
LOS 40 PRINCIPALES
VOLUMEN 3
4 NUMEROS 1



¡¡COLECCIONALOS!!

DISTRIBUIDOR EXCLUSIVO PARA ESPAÑA:

ERBE SOFTWARE. C/. NUÑEZ MORGADO, 11 28036 MADRID. TELEF. (91) 314 18 04

DELEGACION BARCELONA. C/. VILADOMAT, 114 TELEF. (93) 253 55 60.

SI NO LO ENCUENTRAS EN TU TIENDA HABITUAL, PIDELO AL CLUB ERBE. NUÑEZ MORGADO, 11. 28036 MADRID TELEF. (91) 314 18 04

TU SPECTRUM SIN LÍMITES



Todas las semanas ponemos a tu alcance la información necesaria para sacarle todo el rendimiento a tu spectrum.
Las noticias del mundo informático, el hardware que hace más potente tu ordenador.
El software más actual con la crítica de expertos y lectores.
Resolvemos todas las dudas que te plantee tu spectrum, y todos los trucos que te ayudarán a llegar a tus programas favoritos
¡Y sólo por 150 ptas.!

SOMOS LOS MAS CAROS...
pronto sabrás por que

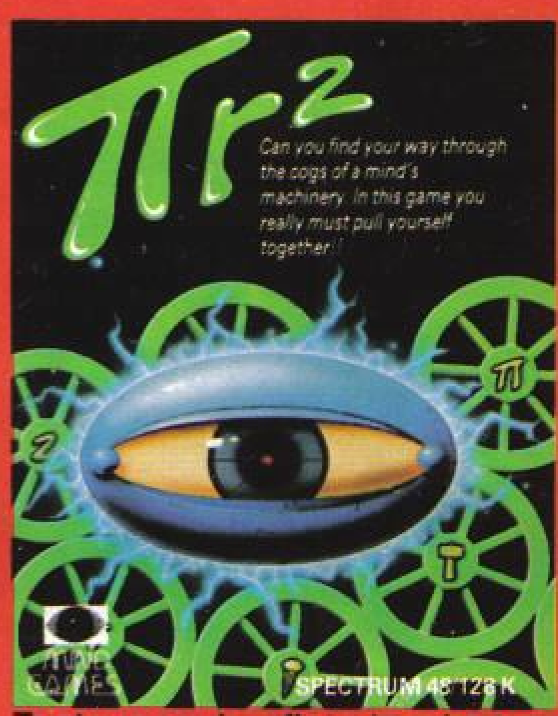
PRODUCTOS DE IMPORTACION A PRECIO DE ORIGEN



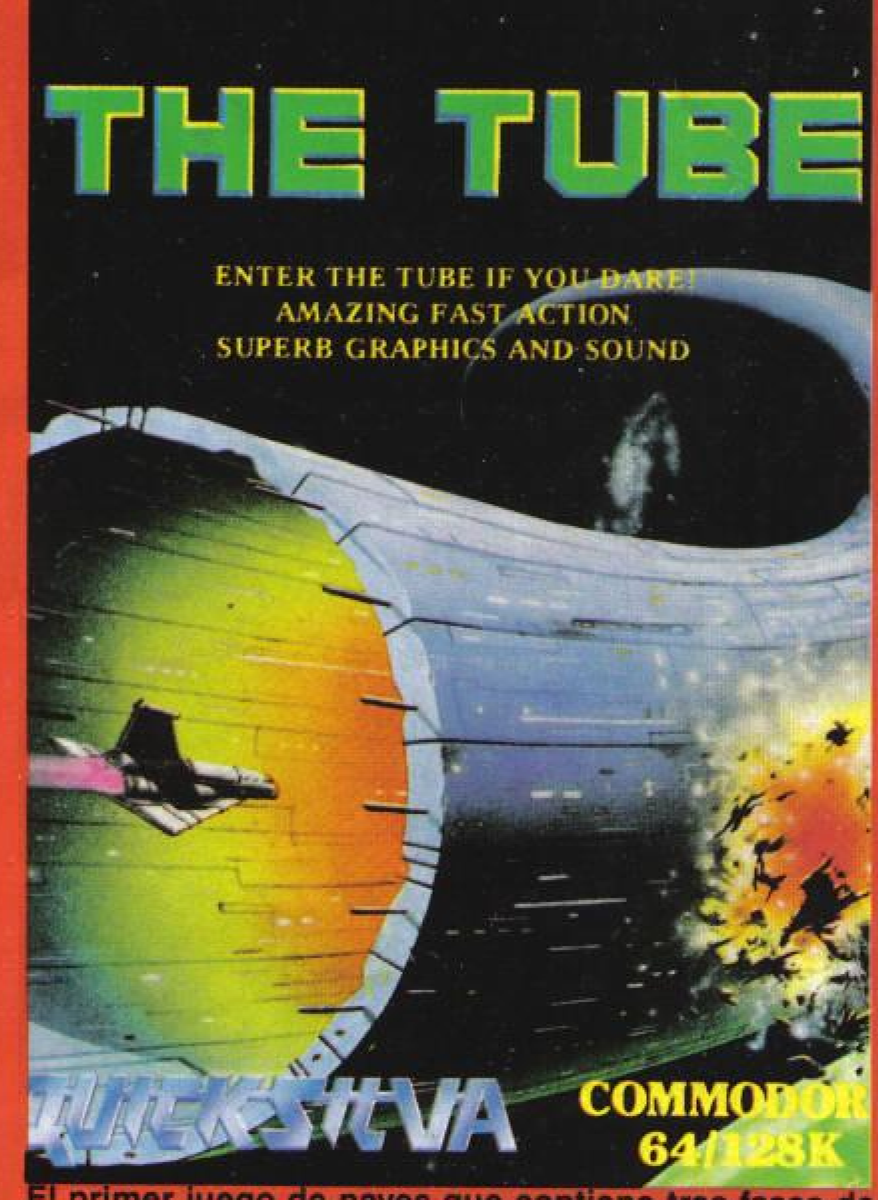
Simulador de submarino. Juego de estrategia. Ponemos en tus manos el último modelo de submarino de combate creado por la URSS. Has decidido pasarte de bando.
Conseguirás huir de la flota soviética. Pon a prueba tu ingenio y tu joystick.
Obsequio en el interior.
Disponible para: ATARI ST, IBM PC, AMIGA, COMMODORE, SPECTRUM y AMSTRAD.



Ayuda a nuestro amigo PAC en su recorrido por la ciudad y a combatir a sus eternos enemigos los fantasmas.
Obsequio en el interior.
Disponible para: ATARI ST, AMIGA, COMMODORE, SPECTRUM, AMSTRAD y MSX.



Te atreves a desafiar a la máquina. BINARY DESIGN ha creado este fantástico arcade para tí. Disfruta de su música poniendo a prueba tu rapidez y tu ingenio.
Disponibles para: AMSTRAD, COMMODORE y SPECTRUM.



El primer juego de naves que contiene tres fases de arcade diferentes. Disfruta de la mejor música creada hasta el momento para tu máquina. Serás capaz de sobrevivir durante tu viaje a través de THE TUBE.
Disponibles para: AMSTRAD, COMMODORE y SPECTRUM.

CIUDADELA SOFT, Via Laietana, 30 1 E
08003 BARCELONA - Tel.: (93) 310 42 96

BUSCAMOS DISTRIBUIDORES



SPECTRUM
AMSTRAD

Druid

José Emilio Barbero

Las fuerzas del mal, dirigidas por los cuatro príncipes demonio, se han apoderado de la tierra, esclavizando a la humanidad. De ti, último gran druida, depende que el bien triunfe.

Los hechizos

Al empezar el combate cuentas con 50 unidades de los tres principales hechizos. Éstos son:

Water (agua). Este hechizo elimina directamente (al primer disparo) a los siguientes enemigos: ghost, ralack y skeleton.



Fire (fuego). Elimina directamente a beetle, ghost, slime y snake.

Electricity (electricidad). Elimina directamente a devil.

Si empleamos cualquiera de ellos con un enemigo que no se elimine directamente, necesitaremos dos o tres disparos en lugar de uno para poder acabar con él.

Las ayudas

Al lado derecho del marcador de hechizos encontramos otro marcador con cuatro contadores que representan:

Keys (llaves). Obviamente sirven para abrir puertas. Es imprescindible no desperdiciarlas o de lo contrario puedes quedarte encerrado en un nivel sin posibilidad de llegar al siguiente. Por ello, procura llevar siempre más de una llave.

Invisibility (invisibilidad). Si utilizamos esta poción los enemigos no podrán vernos y, por lo tanto, nos ignorarán.

Golem. Nos concede la posibilidad de obtener la ayuda de un personaje que colaborará con nosotros en nuestra misión, aunque deberemos dirigirle nosotros mismos.

Chaos (caos). Al utilizarlo elimina a todos los enemigos de la pantalla en la que nos encontremos. Si cambiamos de pantalla estando todavía activos sus efectos se mantendrán. Es la única arma a la que son vulnerables los cuatro príncipes.

Golem

Para contar con la ayuda de este personaje deberemos hacer lo siguiente: en algunos niveles existen baldosas de color dorado; una vez recogido el golem de algún cofre nos pondremos encima de una de estas baldosas y procederemos a usar el golem. Al hacerlo aparecerá a nuestro lado un compañero de aventura. Es importante reseñar que aunque golem puede a veces ser una gran ayuda, no es imprescindible hacer uso de él, y podemos concluir la misión sin él, aunque obtendremos menor puntuación.

Si observamos el marcador,

Enemigo SKELETON: se elimina directamente con water.

Enemigo SLIME: se elimina directamente con fire.

Enemigo RALACK: se elimina directamente con water.

debajo del contador de golems aparecen las palabras «**no golem**». Cuando hagamos uso de golem aparecerá en su lugar el modo en que se encuentre activo.

Hay tres modos en que puede ser utilizado. En modo «**wait**» se quedará inmóvil donde esté, hasta que reciba una nueva orden. En modo «**FOLLOW**» se situará a nuestras espaldas y nos seguirá allá donde vayamos, protegiendo de paso nuestras espaldas del ataque de los enemigos. En modo «**SEND**» avanzará en la misma dirección en la que nosotros nos situemos. Incluso aunque salga de la pantalla en la que nosotros estemos seguirá avanzando y sólo parará cuando se encuentre con algún obstáculo que le impida el paso.

Los cofres

Son imprescindibles para concluir la misión. En ellos podremos desde reponer nuestros hechizos hasta conseguir llaves, pociones de invisibilidad o cualquier otra ayuda. Antes de pasar de nivel es aconsejable abrir todos los cofres del nivel en que estemos, procurando llevar casi siempre las máximas reservas posibles de llaves, hechizos, golems, etc.

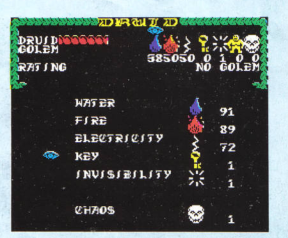
La energía

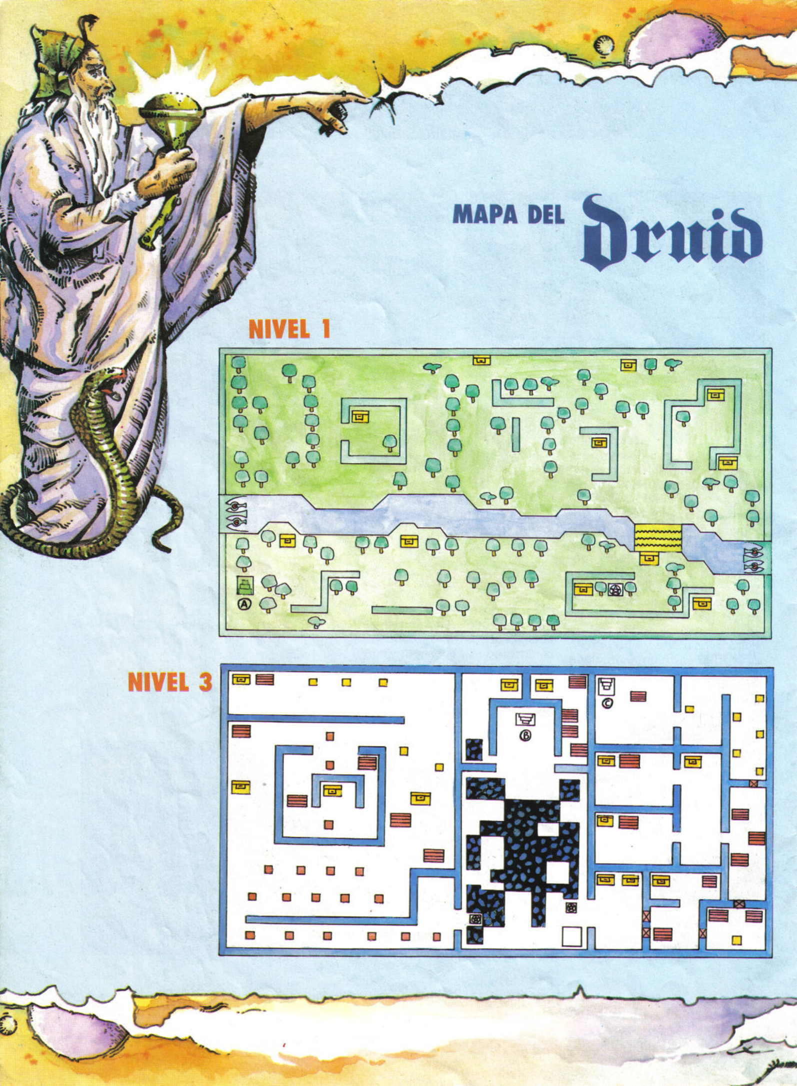
Tanto nosotros como golem disponemos de una barra de energía que se irá agotando al contacto con los enemigos y muy especialmente si tocamos alguno de los ríos o hacen impacto en nosotros las bolas de fuego que arrojan los príncipes. La única manera de reponer energía es pasar por encima de unos símbolos en blanco y negro que hay en el suelo de los distintos niveles. Al hacerlo nuestro marcador de energía aumentará en varias unidades. Desgraciadamente una vez utilizado uno de estos símbolos ya no puede volver a ser usado.

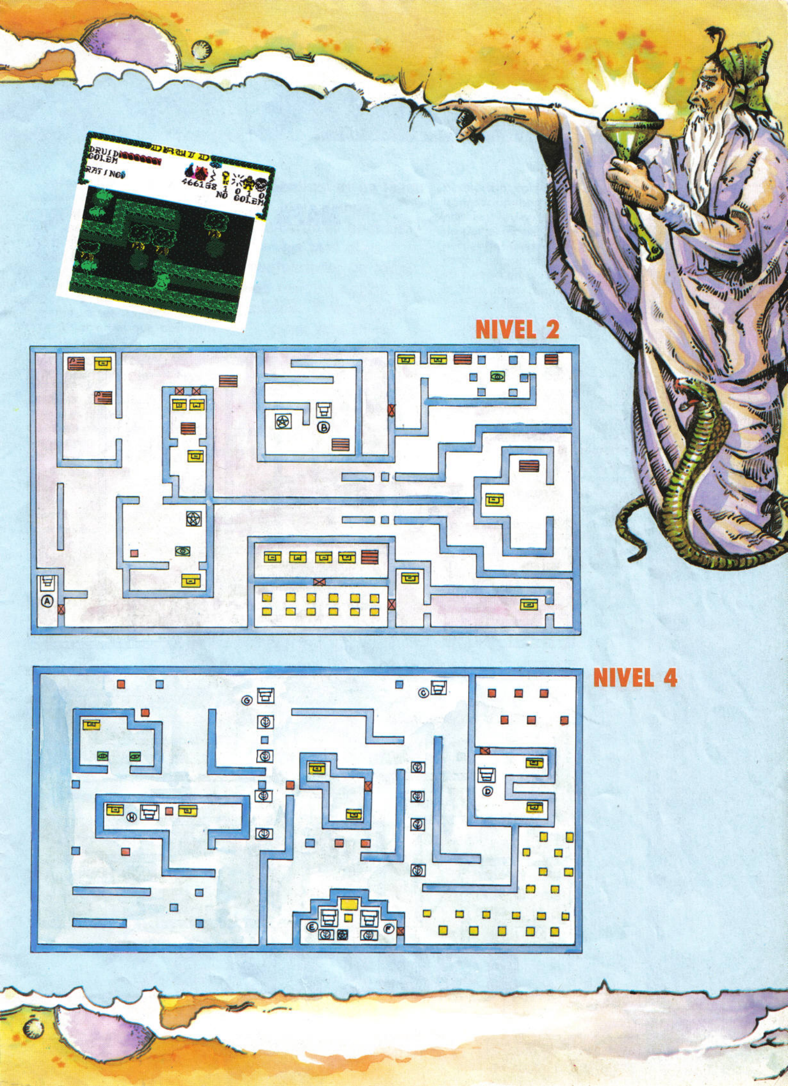
Los cuatro príncipes demonio

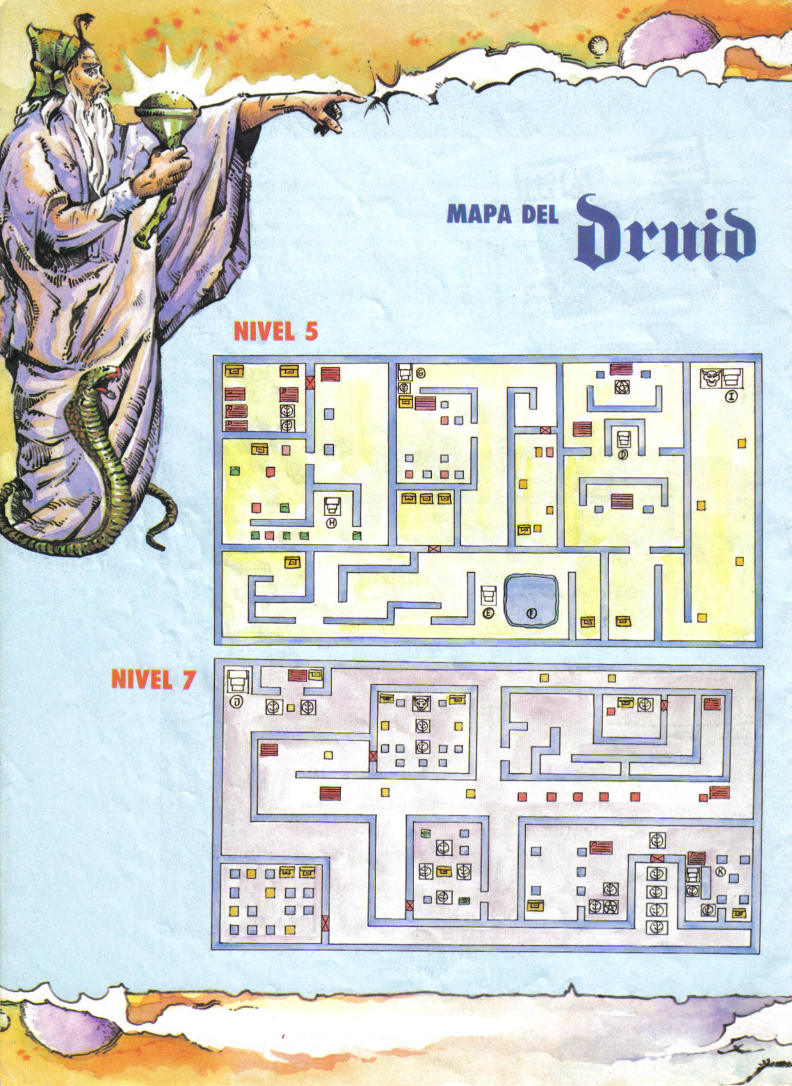
En los cuatro niveles superiores podemos ver dibujadas en el

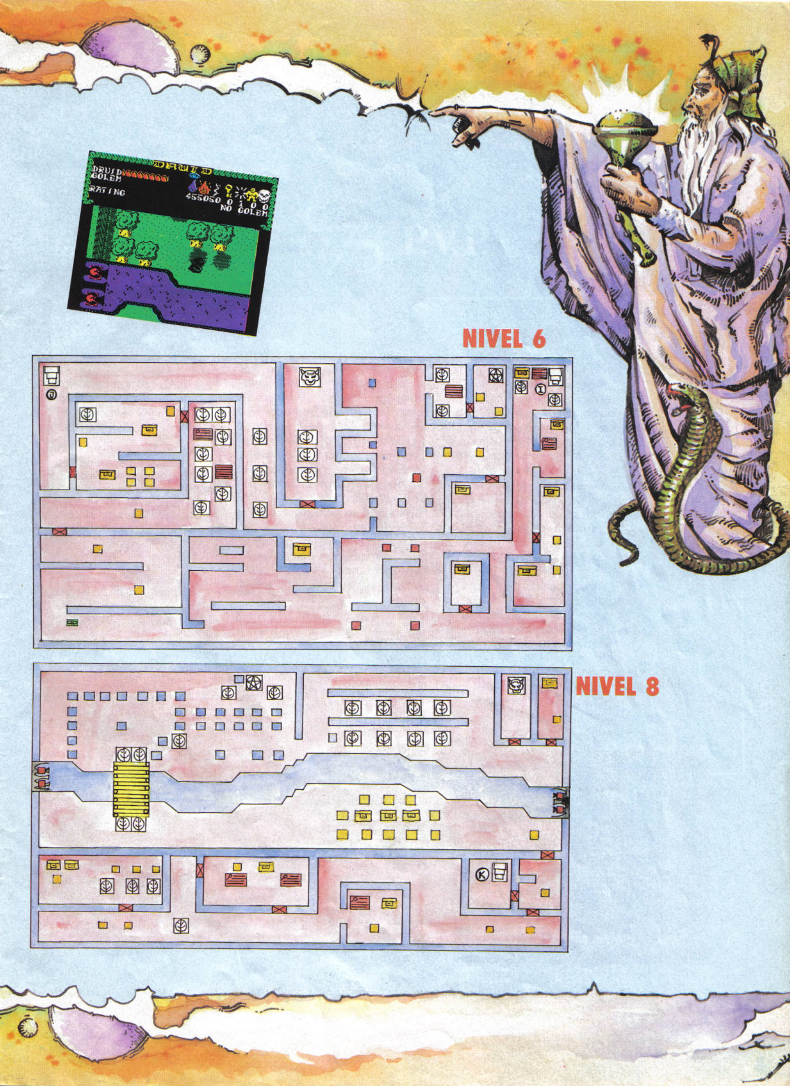
Enemigo BEETLE: se elimina directamente con fire.




MAPA DEL Druid
NIVEL 1
A
NIVEL 3
B
C


DRUID
GOLEM
RATING
466158
NO GOLEM
NIVEL 2
A
B
NIVEL 4
C
D
E
F
G
H


MAPA DEL
Druid
NIVEL 5
G
I
D
H
E
F
NIVEL 7
J
K


DRUID
DRUID
GOLEM
RATING
455050
NO GOLEM
NIVEL 6
NIVEL 8

Enemigo GHOST:
se elimina directamente con water y con fire.

Enemigo SNARE:
se elimina directamente con fire.

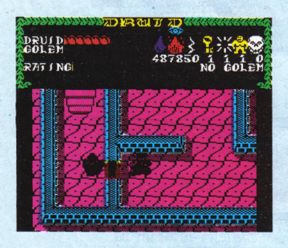
suelo cuatro calaveras de gran tamaño. Nada más acercarnos a la pantalla donde estén empezarán a dispararnos bolas de fuego. La mejor forma para eliminar a los cuatro príncipes es la siguiente: nos acercamos tanto como nos sea posible a la calavera (es aconsejable utilizar una poción de invisibilidad). A continuación nos pegamos a la pared derecha o a la izquierda (si no hay pared nos quedamos justo en el borde de la pantalla) y permanecemos inmóviles. Paulatinamente las ráfagas de bolas de fuego se harán cada vez más espaciadas e incluso cesarán por completo. En este momento deberemos acercarnos rápidamente a la calavera y hacer uso del hechizo «**chaos**», con lo que el príncipe demonio será eliminado.

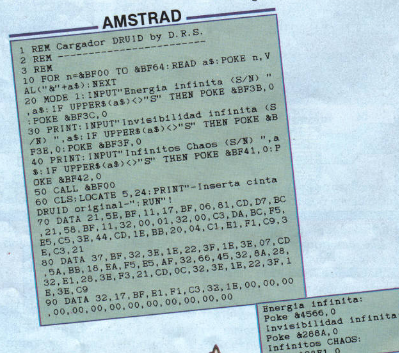
Existe otra posibilidad para eliminarlos aunque sólo la podremos realizar cuando llevemos una buena reserva de «**chaos**». Consiste en hacer uso de «**chaos**» antes de acercarnos a la calavera, con lo cual ésta no disparará, y cuando lleguemos hasta ella volver a usar «**chaos**». Este método además de ser rápido y sencillo cuenta con la ventaja de que no perderemos ni un ápice de energía.

Cuando eliminemos al cuarto de los príncipes, la Tierra será liberada y vosotros como recompensa... podréis ver el final del juego.

INSTRUCCIONES CARGADOR AMSTRAD

Este cargador nos dará: energía infinita, invisibilidad infinita e infinito chaos, éste nos dará bombas infinitas, después de haber cogido la primera.
Para que el cargador funcione correctamente debemos colocar la cinta original rebobinada, y entonces, cuando el contador de bloques vaya por el N.º 56, el ordenador hará un click e irá apareciendo en pantalla la presentación, en este momento debemos pulsar la tecla 'TAB' para confirmar nuestra elección, sonará un pitido indicando que los pokes están colocados, y sólo habremos de esperar a que el juego acabe de cargar.

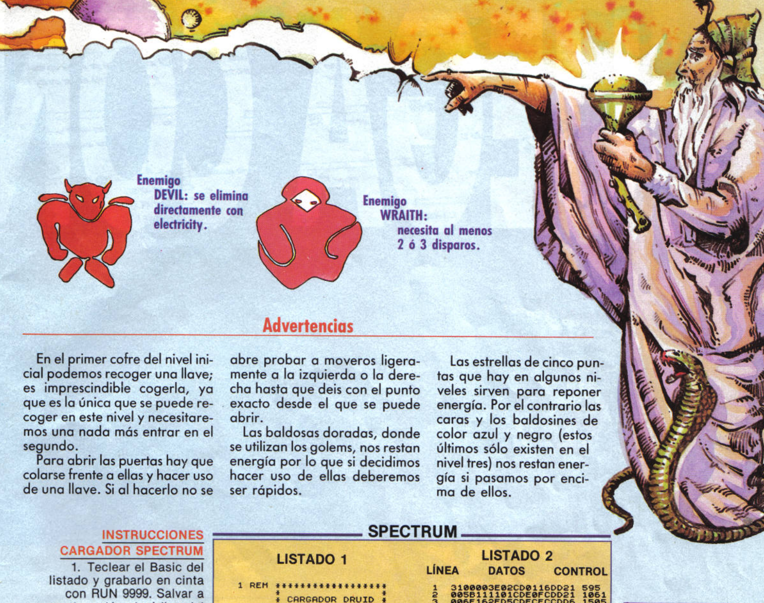




AMSTRAD

```
1 REM Cargador DRUID by D.R.S.
2 REM ------------------------
3 REM
10 FOR n=&BF00 TO &BF64:READ a$:POKE n,V
AL("&"+a$):NEXT
20 MODE 1:INPUT"Energia infinita (S/N) "
,a$:IF UPPER$(a$)<>"S" THEN POKE &BF3B,0
:POKE &BF3C,0
30 PRINT:INPUT"Invisibilidad infinita (S
/N) ",a$:IF UPPER$(a$)<>"S" THEN POKE &B
F3E,0:POKE &BF3F,0
40 PRINT:INPUT"Infinitos Chaos (S/N) ",a
$:IF UPPER$(a$)<>"S" THEN POKE &BF41,0:P
OKE &BF42,0
50 CALL &BF00
60 CLS:LOCATE 5,24:PRINT"-Inserta cinta
DRUID original-":RUN"!
70 DATA 21,5E,BF,11,17,BF,06,81,CD,D7,BC
,21,58,BF,11,32,00,01,32,00,C3,DA,BC,F5,
E5,C5,3E,44,CD,1E,BB,20,04,C1,E1,F1,C9,3
E,C3,21
80 DATA 37,BF,32,3E,1E,22,3F,1E,3E,07,CD
,5A,BB,18,EA,F5,E5,AF,32,66,45,32,8A,28,
32,E1,28,3E,F3,21,CD,0C,32,3E,1E,22,3F,1
E,3E,C9
90 DATA 32,17,BF,E1,F1,C3,3E,1E,00,00,00
,00,00,00,00,00,00,00,00,00
```

```
Energia infinita:
Poke &4566,0
Invisibilidad infinita:
Poke &288A,0
Infinitos CHAOS:
Poke &28E1,0
```



Enemigo
DEVIL: se elimina directamente con electricity.

Enemigo
WRAITH: necesita al menos 2 ó 3 disparos.

Advertencias

En el primer cofre del nivel inicial podemos recoger una llave; es imprescindible cogerla, ya que es la única que se puede recoger en este nivel y necesitaremos una nada más entrar en el segundo.

Para abrir las puertas hay que colarse frente a ellas y hacer uso de una llave. Si al hacerlo no se abre probar a moveros ligeramente a la izquierda o la derecha hasta que deis con el punto exacto desde el que se puede abrir.

Las baldosas doradas, donde se utilizan los golems, nos restan energía por lo que si decidimos hacer uso de ellas deberemos ser rápidos.

Las estrellas de cinco puntas que hay en algunos niveles sirven para reponer energía. Por el contrario las caras y los baldosines de color azul y negro (estos últimos sólo existen en el nivel tres) nos restan energía si pasamos por encima de ellos.

INSTRUCCIONES CARGADOR SPECTRUM

1. Teclear el Basic del listado y grabarlo en cinta con RUN 9999. Salvar a continuación el código del listado 2 (DUMP en 40000, número de bytes: 485).
2. Cargarlo todo con LOAD "" y responder a las preguntas pulsando (S) o (N). Las opciones disponibles son:
   a) Energía ilimitada para druid.
   b) Energía ilimitada para golem.
   c) Autodisparo —sólo recomendable si seleccionas todo infinito.
   d) Sin enemigos—desaparecen todos los enemigos y además las calaveras no disparan.
   e) Todo infinito —armamento, llaves, invisibilidad, golem y caos—.
   f) Fuego rápido —sólo para adictos a Druid.

SPECTRUM

LISTADO 1

```
   1 REM ********************
         *                  *
         * CARGADOR DRUID   *
         *                  *
         * POR J.J.G.Q.     *
         *                  *
         ********************
  10 BORDER 0: PAPER 0: INK 0: C
LEAR 64511: POKE 23658,8: LOAD "
"CODE 64512
  20 LET A$="ENERGIA ILIMITADA P
ARA DRUID": GO SUB 1000: IF NOT
A THEN POKE 64660,0
  30 LET A$="ENERGIA ILIMITADA P
ARA GOLEM": GO SUB 1000: IF NOT
A THEN POKE 64671,0
  40 LET A$="AUTODISPARO": GO SU
B 1000: IF A THEN POKE 64680,0
  50 LET A$="SIN ENEMIGOS": GO S
UB 1000: IF A THEN POKE 64690,0
  60 LET A$="TODO INFINITO": GO
SUB 1000: IF A THEN POKE 64695,0
  70 LET A$="JUEGO RAPIDO": GO S
UB 1000: IF A THEN POKE 64700,0
  80 PRINT #1;AT 1,0; INK 7; PAP
ER 2; FLASH 1;"  INTRODUCE LA C
INTA ORIGINAL  "
  90 LOAD ""CODE : INK 7: CLS :
PRINT #1;AT 1,0; INK 7; PAPER 1;
 FLASH 1;"  CARGANDOSE DRUID. E
SPERA.  "
 100 PRINT USR 64512
1000 LET A$=A$+" ?": PRINT #1; I
NK 7; PAPER 1;AT 1,0;TAB (32-LEN
 A$)/2;A$,
1010 LET K$=INKEY$: IF K$<>"S" A
ND K$<>"N" THEN GO TO 1010
1020 IF INKEY$<>"" THEN GO TO 10
20
1030 BEEP .1,20: LET A=K$="N": R
ETURN
9999 SAVE "LD_DRUID" LINE 10
```

LISTADO 2

LÍNEA	DATOS	CONTROL
1	3100003E02CD0116DD21	595
2	005B111101CDE0FCDD21	1061
3	006F162FD5CDECFCCDD6	1505
4	FCD1DD241520F32100CD	1252
5	11005B1AAE24AE25122C	617
6	1C20F611005B21006F1A	584
7	AE77231C20F93E9CBC20	1075
8	F421006F110040010018	497
9	EDB011006A010010EDB0	966
10	DD21007A16801808CDC1	956
11	FC15280FDD24D5CDECFC	1491
12	110901CD09FDD118EB11	979
13	0062D52184FC018000ED	1094
14	B0C921FFF911FFFF0100	1442
15	90EDB831F06FAF180932	1223
16	567A3257753220801806	702
17	32A0753242802150 7B77	939
18	237723773EC932038C3E	826
19	7F3222853E0732FD81FB	1096
20	C30070D5DDE5D12101FE	1467
21	0100013E43AE77EDA0EA	1055
22	CBFCD1C926006A01B5FD	1444
23	0916015ECD09FDDDE5D1	1252
24	010001EDB0C93E16D7AF	1090
25	D7AFD77AF50F0F0F0FCD	1237
26	FDFCF1E60FF630FE3A38	1653
27	02C607D7C9DDE5DD2100	1327
28	FEDDE5CD19FDE123DDE1	1893
29	C93EFF37140815F3DBFE	1338
30	1FE620F6024FBFCD96FD	1419
31	30FB26640600CD92FD00	1047
32	069CCD92FD30EC3EC6B8	1494
33	30E72520F106C9CD96FD	1404
34	30DD78FED430F4CD96FD	1755
35	30D379EE034F260006B0	920
36	181A08200730FEDD7500	737
37	180ACB11AD00791F4F13	677
38	1802DD231B0806B22E01	548
39	CD92FDD03ECBB8CB1506	1491
40	B0D27CFD7CAD677AB320	1496
41	CFC9CD96FDD03E163D20	1401
42	FDA704C83E7FDBFE1F00	1317
43	A9E62028F379EE244FE6	1418
44	07F608D3FE37C911100B	1026
45	0D100E0A0A100A110D0F	134
46	0F0D10110B0D0A11100C	140
47	0B0D0A10100B0A0C0A0F	124
48	100C110E0D0F0B0B110B	137
49	0A0E11110A09412C2339	278

DUMP: 40.000
N.º DE BYTES: 485

```
Vidas infinitas:
Poke 31318,0
Poke 30039,0
Poke 32800,0

Agua, fuego,
electridad:
Poke 34082,127

Vidas infinitas
Golden:
Poke 30112,0
Poke 32834,0

Juego rapido:
Poke 33277,7

Sin enemigos
y calaveras
no disparan:
Poke 31581,0
Poke 31582,0
Poke 31583,0

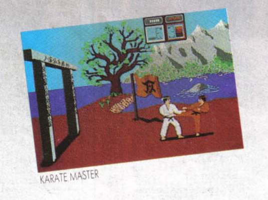
Auto-fire
Poke 31581,0
Poke 31582,0
Poke 31583,0
```

JUEGA CON



INDIANA JONES


3D GALAX


KARATE MASTER



ATARI y ERBE. Una perfecta combinación para tu diversión. ERBE, la marca líder en España en el mundo de los videojuegos, con un catálogo de primerísima línea, y ATARI, la compañía rey por tradición en este campo, con su 520 ST ™ que incorpora la tecnología más avanzada a

ATARI 520 S

69.900

ORDENADORES ATARI, S. A. Apartado 195 • Alcobendas, 28100 Madrid • Telf. 653 50 11 **ERBE SOFTWARE** -

LOS REYES





TRAILBLAZER

GAUNTLET

CORRECAMINOS

un precio excepcional. Tecnología y software para mantener tu entusiasmo y tu ordenador encendidos durante muchas, muchas horas. ATARI y ERBE, la mejor combinación para tus ratos libres.

FM

PTAS.+ IVA

(INCLUYE BARBARIAN)





Los Reyes del Videojuego.

Núñez Morgado, 11 - 28036 Madrid - Telf. 314 18 04 **Delegación Barcelona** - c/ Viladomat, 114 - Telf. 253 55 60

SPECTRUM, AMSTRAD

THE FINAL MATRIX

Jorge Pérez

En ésta, como en otras muchas galaxias, cada cierto tiempo aparecen unos malvados personajillos dispuestos a perturbar la paz. Su nombre es Cratons y entre sus habilidades destaca la captura de inocentes Bioptons, para recluirlos en su inmensa cadena de prisiones Matrix.

Tu objetivo es liberar a los 16 rehenes que tienen prisioneros los Cratons en su cadena de Matrix.

Deberás recorrer todas las zonas, encontrar al rehén e ir los dos al lugar de inicio y una vez allí salir de la zona en que estabas.

Una vez rescatados los 16 rehenes habrás completado totalmente el juego.

Puedes empezar por la zona que quieras seleccionándola en la nave Pentavision, a través de su mapa de la galaxia.

Las zonas

Existen un total de 16 zonas o Matrix que son: **ZENDRA, HEGLOS, VIRGOS, PLADES, VARDIS, QUELON, PLUDOS, MEXION, ZARGON, GARIAK, MELDES, MENDES, STRYON, MONTIS, TYRION** y **TELMOS.**

En cada una hay prisionero un Biopton como el protagonista. Cada Matrix tiene una fuerza defensiva que depende del número de veces que Nimrod, el protagonista, visite ese Matrix en concreto.

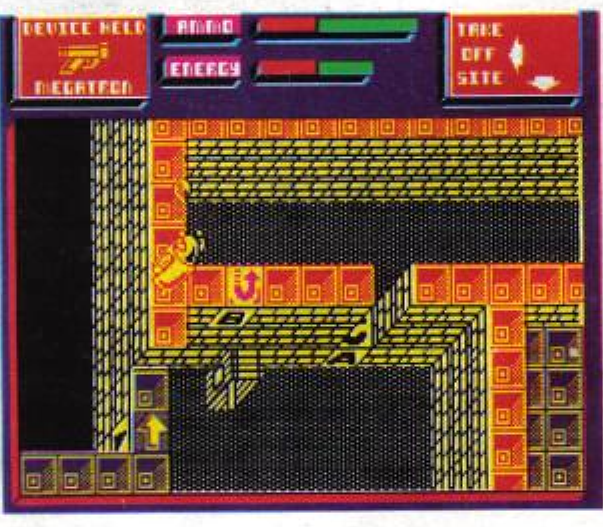
Con fuerza 1 los enemigos disparan unas estrellas que nos pueden hacer perder energía. Con fuerza 2 disparan unas bolas que son mucho más potentes. Con fuerza 3 los Cratons tiran las mismas bolas pero con más fuerza y con más frecuencia.

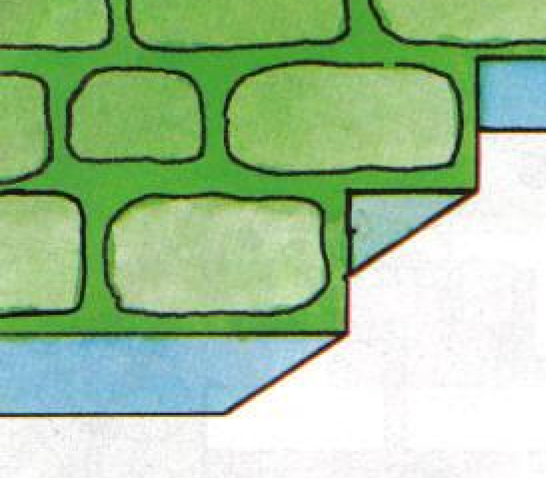
Los enemigos

Cratons: son unas arañas que te atacan solamente cuando estás en línea recta con ellas. Son muy persistentes y si te descuidas acaban contigo en tres segundos. Para acabar con ellos con un arma poco potente tienes que intentar darle un disparo y se quedarán quietos un instante, y aprovechar entonces para dispararles continuamente.

Disrruptores: son unas bolas que se mueven rápidamente por el laberinto y si te tocan te desvían de tu ruta.

Siempre que te alcance un enemigo se pierde estabilidad, manifestándose por un retroceso en Nimrod que algunas veces puede serte perjudicial, por ejemplo al hacerte caer de una





pared y tener que dar un rodeo para volver a subir.

Los peligros

Además de los enemigos existen otras formas de perder energía:

Las minas: si las tocas no es que pierdas algo de energía sino que la pierdes toda.

Los paneles de pérdida de energía: al pasar por encima de un panel de éstos se va perdiendo lentamente energía hasta que salgamos de él.

También encontraremos una serie de paneles que al colisionar con ellos producen en Nimrod una repulsión bastante considerable dependiendo de la velocidad con que los toques. Este tipo de paneles no restan energía pero producen unas variaciones en el androide no deseables al no poder controlar a éste durante un momento.

En algunas ocasiones te encontrarás un panel repulsivo en medio de tu camino y no te queda más remedio que intentar pasar por encima de él y observarás que te resulta muy difícil. Una forma de pasarlos es entrar en ellos a mucha velocidad o también ponerse de espaldas al panel y disparar repetidas veces. Esto produce un retroceso muy grande y pasaremos rápidamente.

Los objetos

Por los Matrix hay distribuidas una serie de casetas donde podremos encontrar uno de estos cuatro objetos.

— **El lazabolt:** es un arma que te permite disparar estrellas, aunque no son muy potentes.

— **El megatron:** es otro arma con el que puedes disparar unas bolas bastante potentes para destruir a los enemigos con más facilidad. Al disparar con él se produce un retroceso en el robot que a veces beneficia y otras no.

— **El megabolt:** con esta pistola podrás disparar las mismas bolas que con el megatron pero éstas son más potentes y también producen un retroceso mayor.

— **El thrustpak:** permite volar por encima de todo.

Al utilizar alguno de estos objetos el contador superior restará energía y si se te acaba te quedarás con el objeto pero no podrás utilizarlo. Todos se pueden intercambiar entre sí en las casetas. Cuando dejes un objeto éste permanecerá allí y si lo quieres recuperar lo obtendrás con la energía con que lo dejaste.

SÍMBOLOS

- Bloques para trabajar
- Bloques móviles
- Monitor
- Poner para abrir puertas
- Cajas con armamento o Thrustpak
- Panel de recarga de energía
- Panel de repulsión
- Puertas
- Panel de pérdida de energía
- Disrruptores
- Croton
- Rehén
- Mirón
- Panel de asalto

Paneles de utilidad distribuidos por los Matrix.

Bloques para trabajar: son unos cubos con una C encima. Tienen distintas finalidades.

Su función principal es la de colocarlos encima de los paneles de apertura de puertas. También se utilizan para subirse a una pared superior.

Paneles de apertura de puertas: se identifican con las letras A o B. Si se coloca un peso encima de la letra, una puerta en el laberinto sube y si se quita el peso la puerta vuelve a estar cerrada.

Bloques móviles: son cubos transparentes con una Z dentro, que se mueven por la zona y si estás cerca de ellos te siguen sin parar y a veces te estorban.

Si te subes a uno lo puedes dirigir desde arriba, también se utiliza para subir a algún sitio inaccesible normalmente.

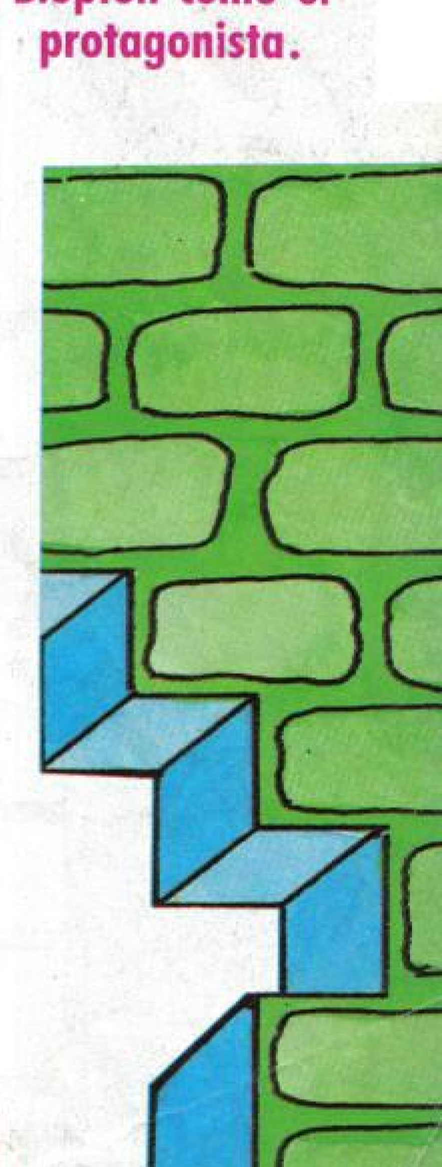
Monitores: si te colocas encima de uno y te quedas quieto se visualiza en pantalla un mapa del Matrix, número de armas, bolas, enemigos y THRUSTPAKS que hay en la zona.

Paneles de recarga: si te colocas encima te recargan totalmente de energía.

Paneles de salto: son paneles con una flecha recta. Son los más abundantes y al pasar por encima de ellos en la dirección de la flecha, Nimrod da un pequeño salto que te permitirá ascender a niveles superiores dentro del Matrix.

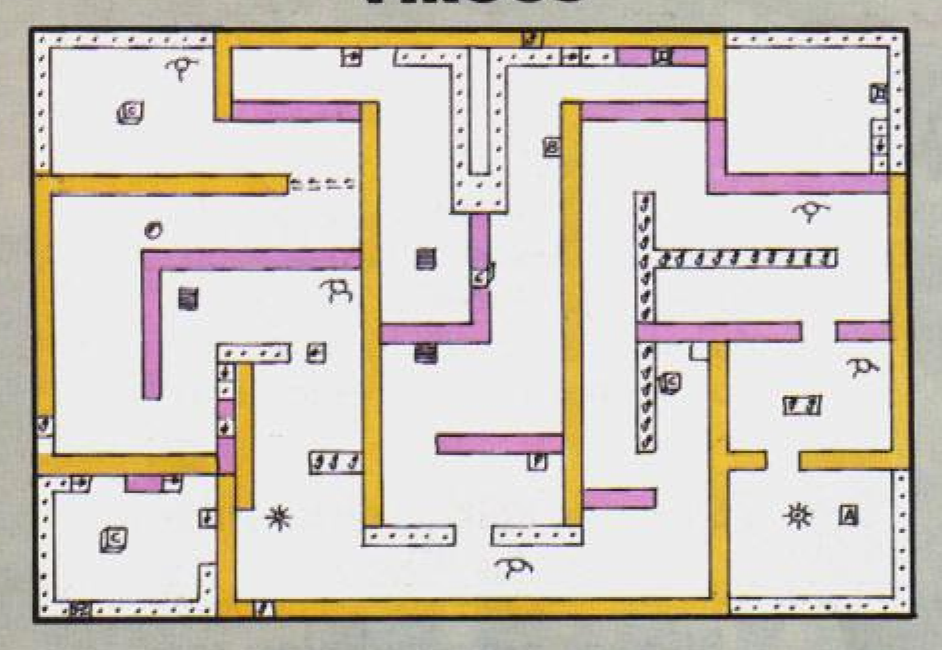
Puertas: tienen forma de pirámide y se levantan con los paneles de apertura de puertas.

En cada Matrix hay prisionero un Biopton como el protagonista.

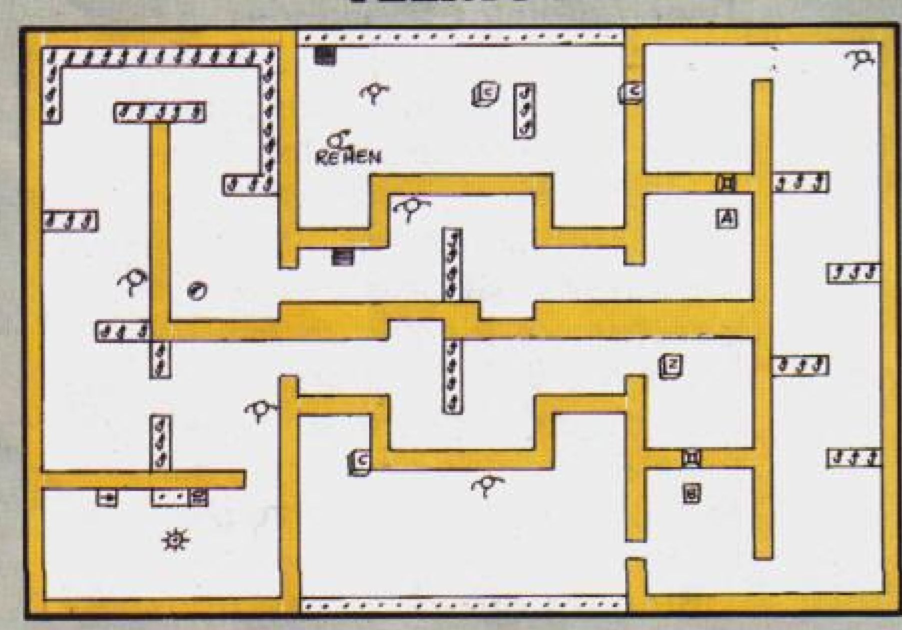


MAPA DEL FINAL MATRIX

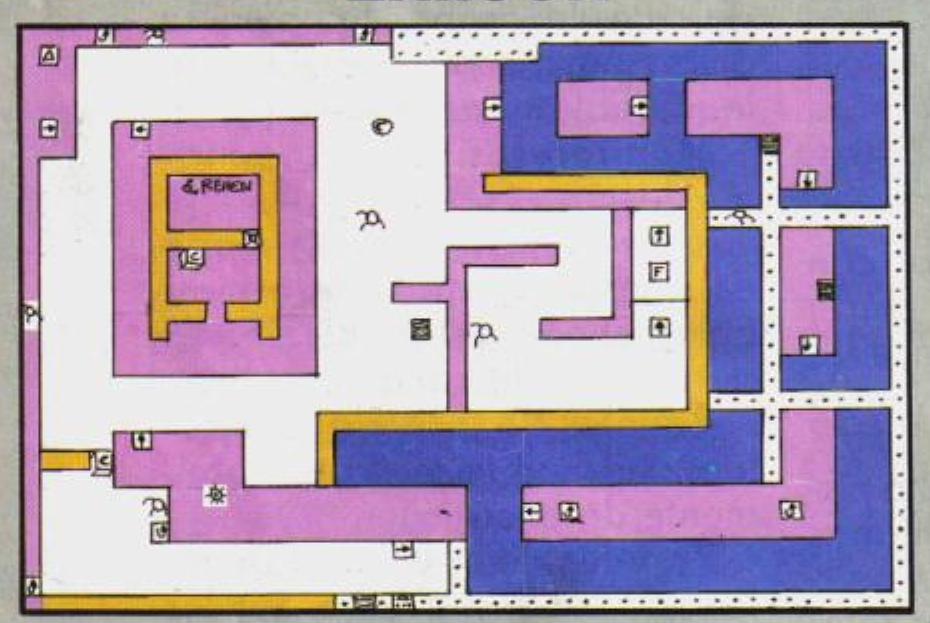
VIRGOS



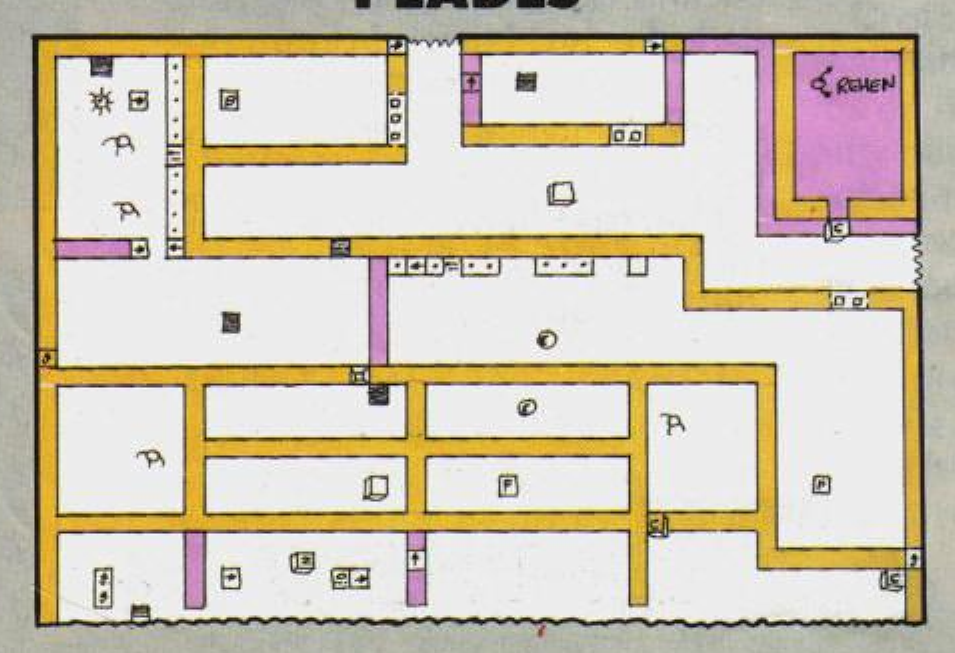
TELMOS



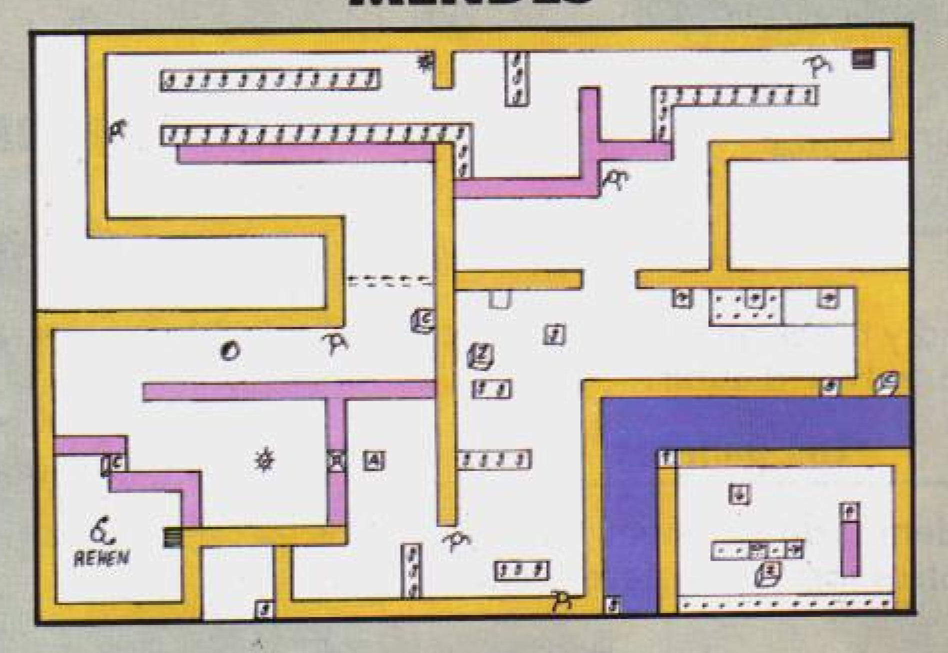
ZARGON



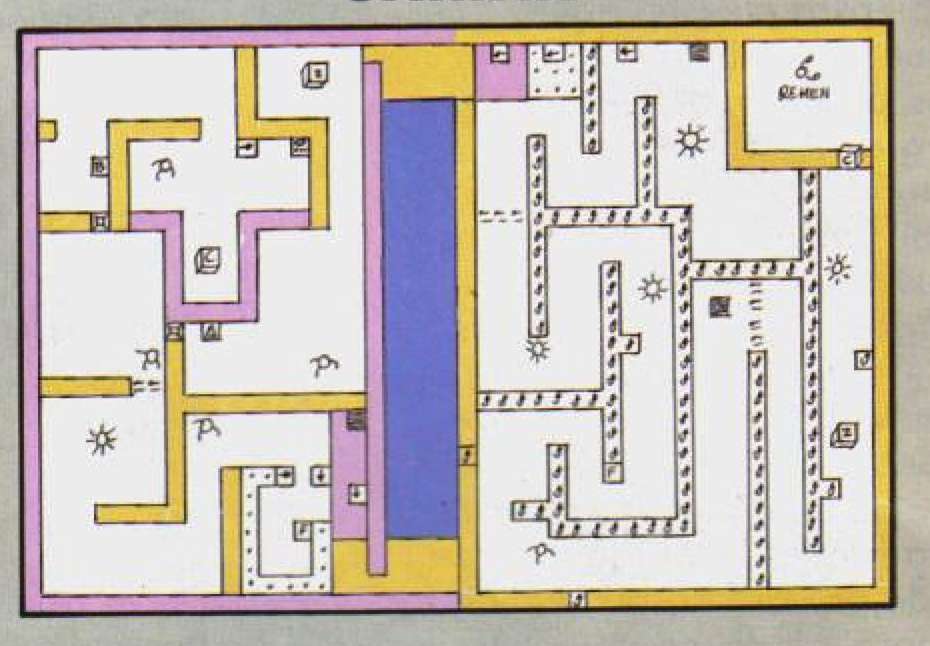
PLADES



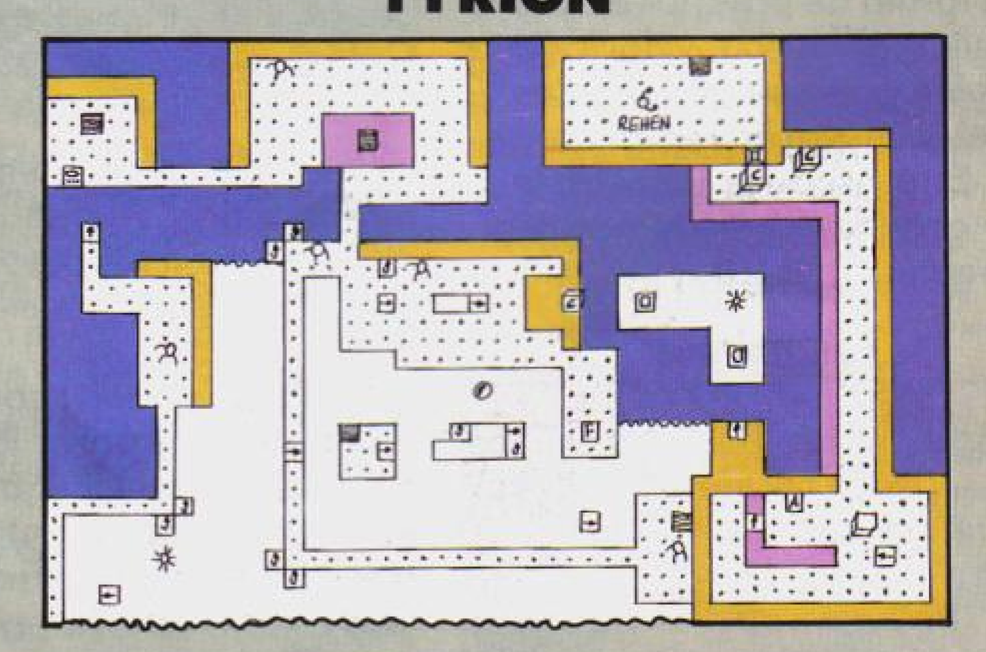
MENDES



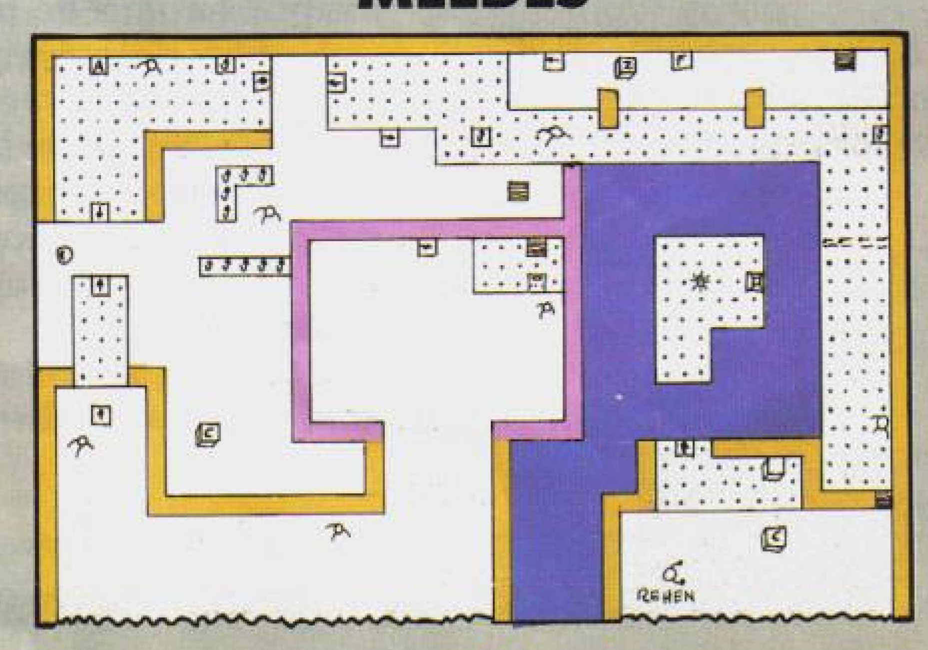
GARIAK



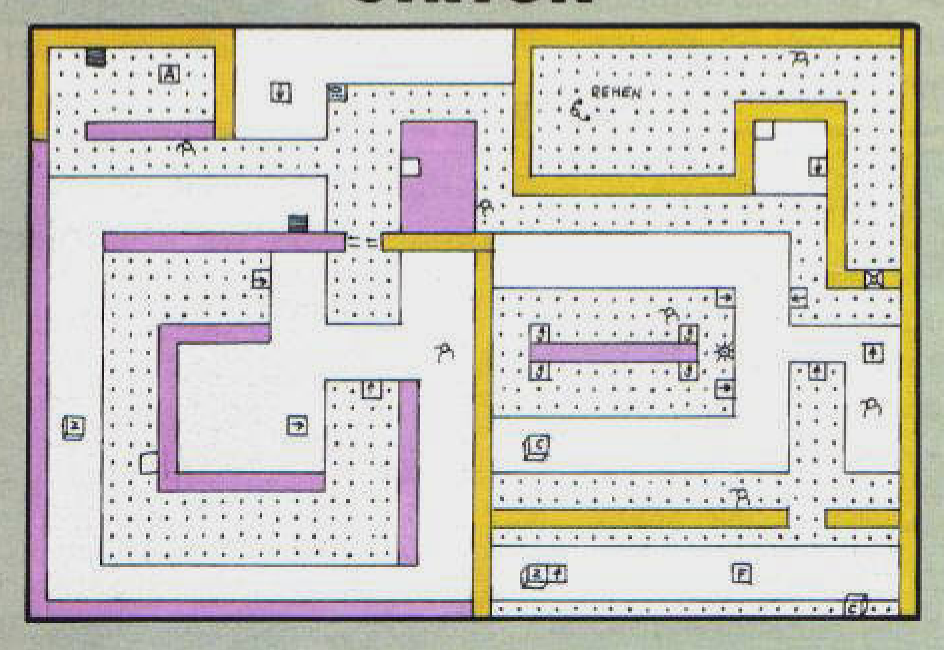
TYRION



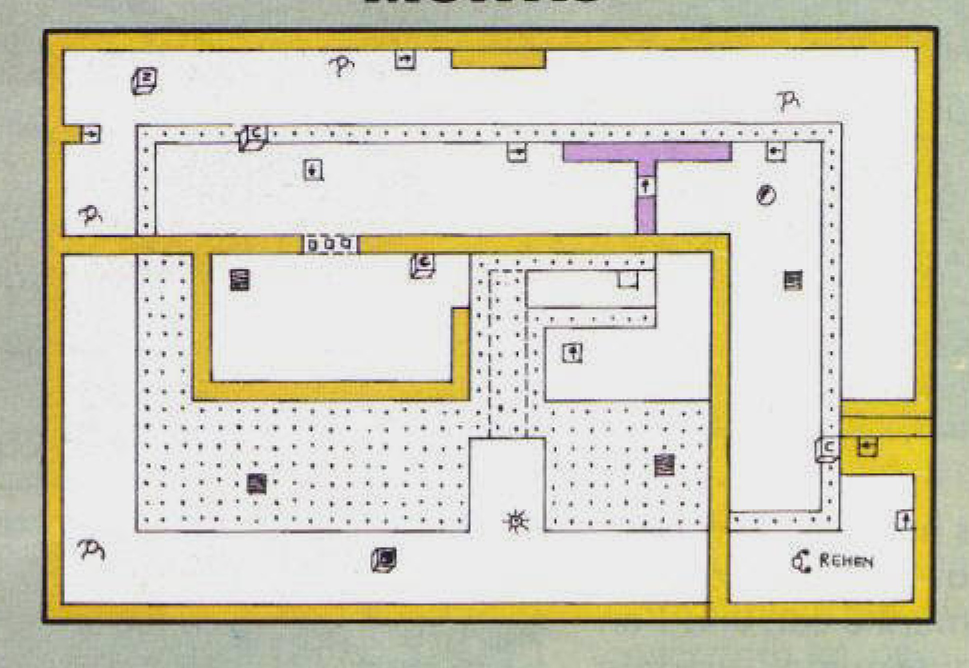
MELDES



STRYON

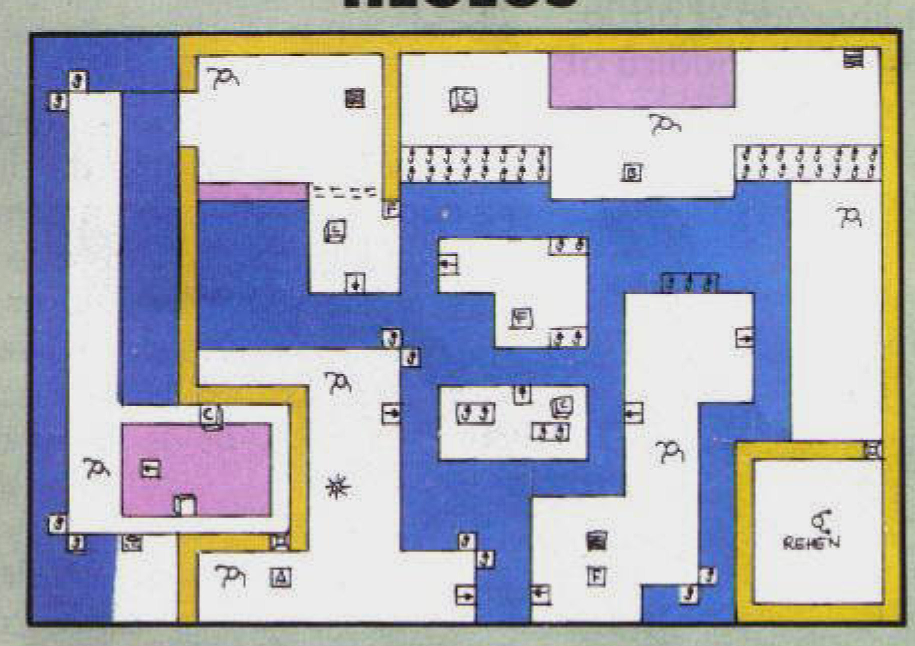


MONTIS

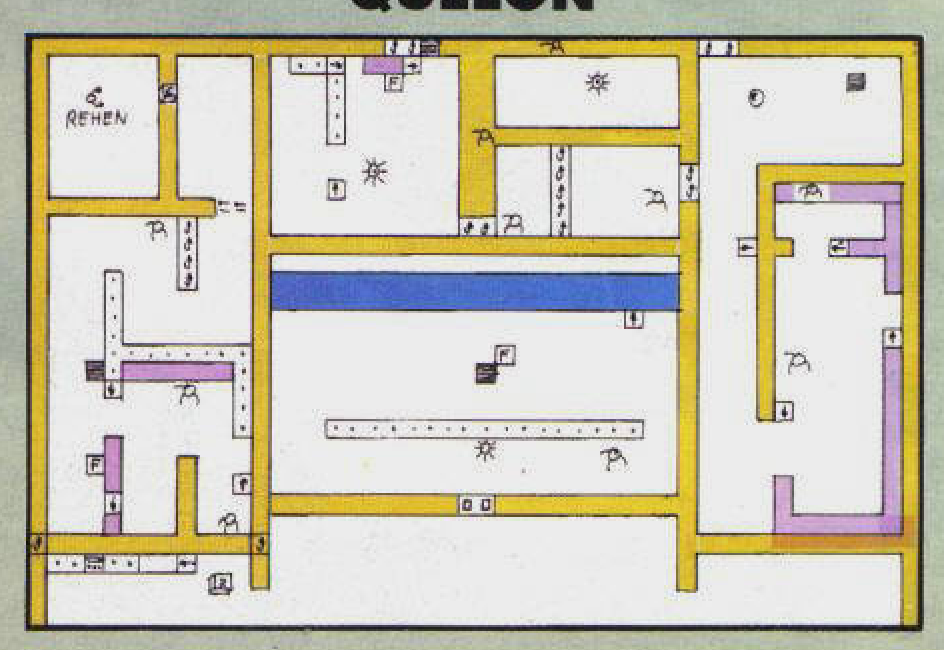


MICRO Manía
Sólo para adictos

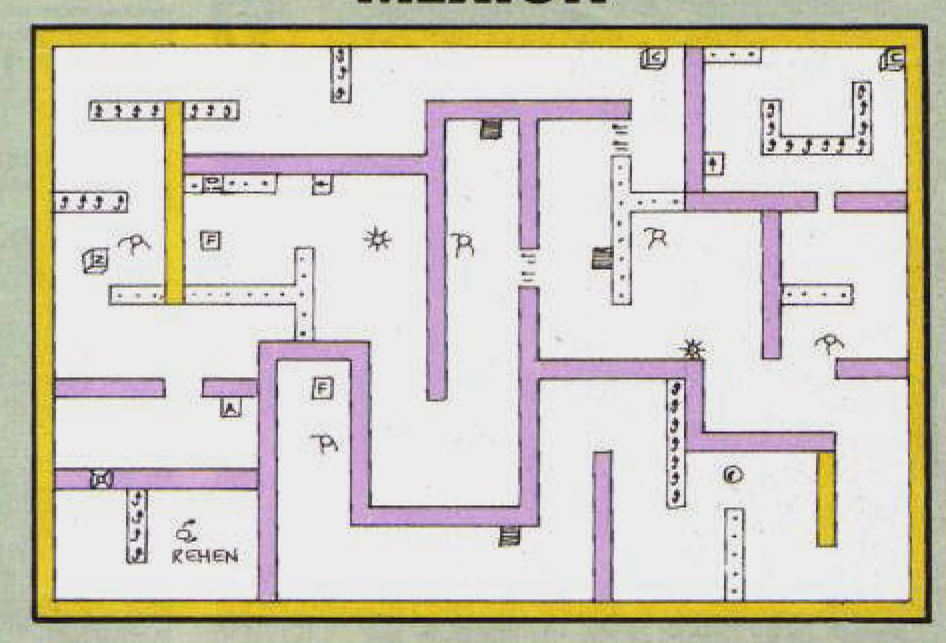
HEGLOS



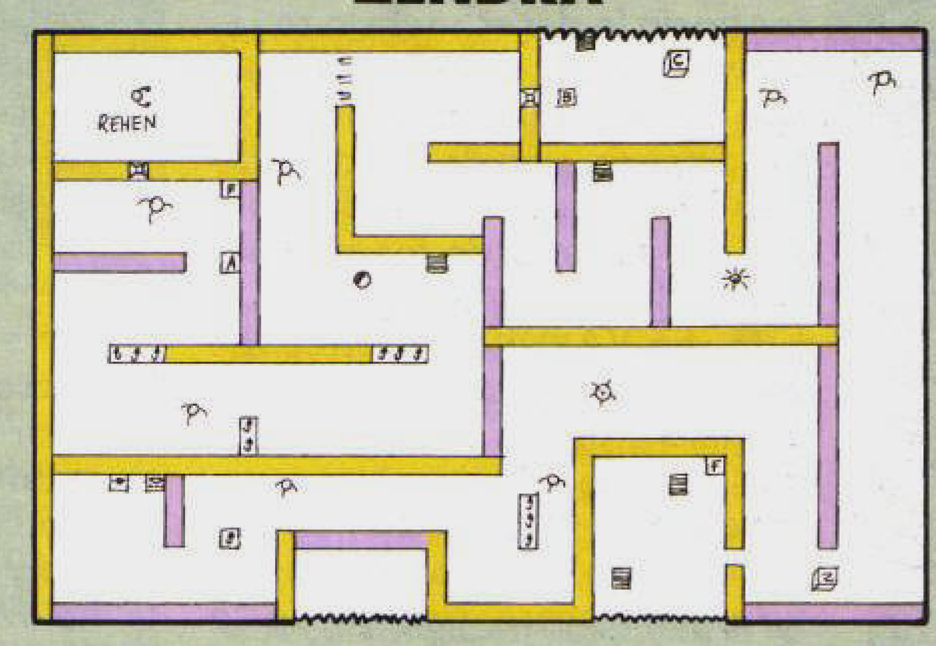
QUELON



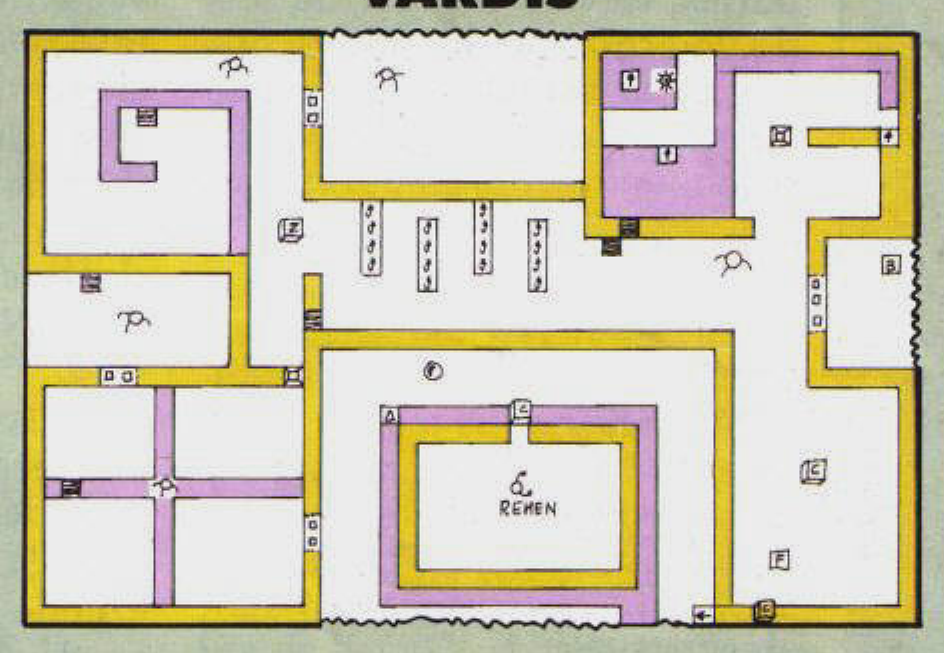
MEXION



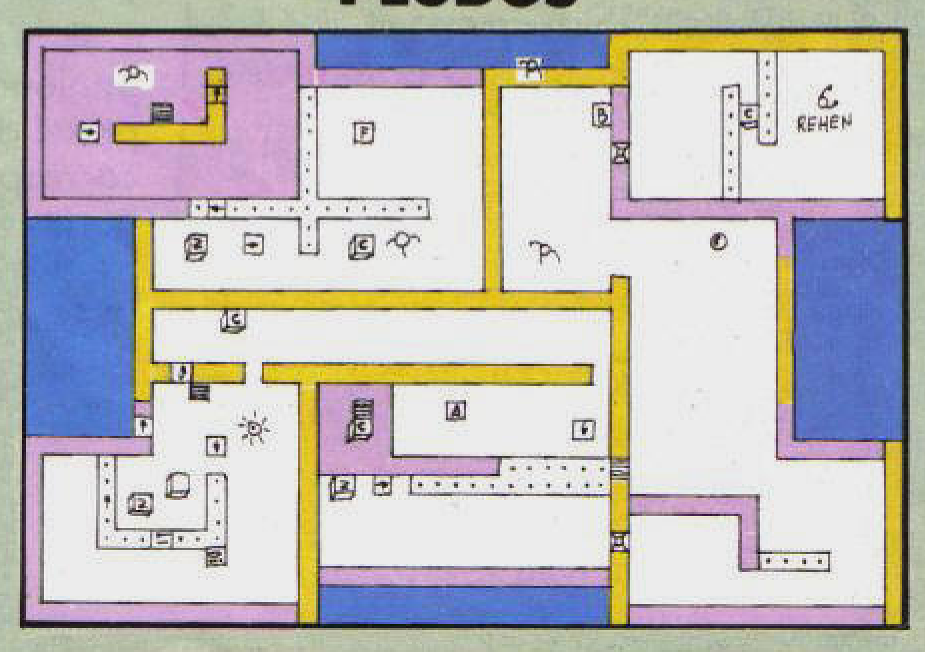
ZENDRA

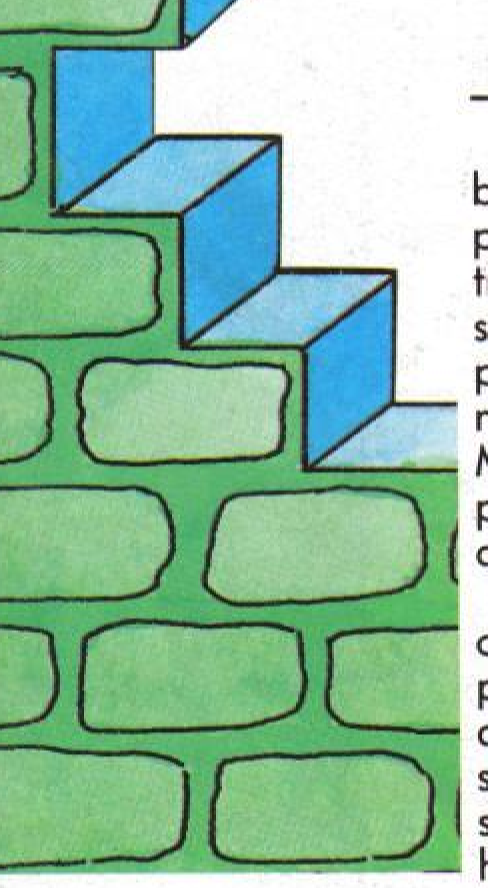


VARDIS



PLUDOS





Ayudas

● Todos los bloques de trabajo aparentemente son iguales, pero unos tienen cemento dentro y otros no. Los primeros no se pueden mover empujándolos pero los puedes mover disparándoles con algún arma tipo MEGA. Los bloques vacíos los puedes empujar para poder desplazarlos por el laberinto.

En el Matrix HEGLOS te encontrarás con que en la parte superior izquierda hay un espacio de hielo negro que te impide pasar hacia la derecha. Esto se resuelve con los dos bloques que hay al principio, tirándolos al hielo negro, uno detrás del otro y en fila. Después ya podrás pasar por encima de los bloques hacia el lado derecho.

● En VARDIS y en MELDES verás unas puertas que están en el suelo aisladas y a su lado no hay nada. Si levantas estas puertas de la forma tradicional, poniendo peso en el panel de apertura, aparecerá debajo de la puerta-pirámide una flecha que estaba oculta por ésta.

● Cuando llegues al lugar del rehén éste te seguirá a todas partes. Llévalo al lugar de salida, indicado por las flechas que hay en la pantalla en todo momento en la parte superior derecha, una vez allí muévete por las cercanías hasta que en el indicador de las flechas aparezca un cuadro amarillo con una T en medio, acto seguido quédate quieto y pulsa el fuego hasta salir del Matrix con el liberado.

Mientras recorres el camino de regreso con el rehén hacia el lugar de inicio ten cuidado del prisionero, ya que es igual de vulnerable que Nimrod. Si muere el rehén no podrás completar el juego.

● Una vez liberado el prisionero de un Matrix se añadirá al contador de compañeros liberados que hay en la nave PENTAVISION indicado como HOSTAGES.

● Los paneles de energía deben usarse con cuidado y los de pérdida de energía evitarse.

● Si quieres elevarte más utilizando el THRUSTPAK aterriza en el lugar más alto que puedas y vuélvete a elevar.

● Todas las puertas se abren poniendo un peso encima del panel de apertura de la puerta correspondiente, por lo que si pones al robot también se abrirá, pero al ir hacia la puerta ésta se cerrará.

Los Cratons son muy persistentes y si te descuidas acaban contigo en pocos segundos.

```
Pokes
by
D.R.S:
------------------
No te disparan:
Poke
&4bee,201
Energia
infinita:
Poke
&27cf,201
Atontar enemigos:
 Poke &478f,0
 Poke &4790,0
 Poke &4791,0
```

AMSTRAD

```
1 REM cargador FINAL MATRIX
2 REM       By: D.R.S.
3 REM ---------------------
4 REM
10 MODE 1:FOR n=&A100 TO &A192:READ a$:P
OKE n,VAL("&"+a$):NEXT
20 INPUT"Energia Infinita (S/N):",a$:IF
UPPER$(a$)<>"N" THEN POKE &A183,&C9
30 INPUT"Inutilizar fuego enemigos (S/N)
:",a$:IF UPPER$(a$)<>"N" THEN POKE &A17E
,&C9
50 LOCATE 3,24:PRINT"Inserta cinta FINAL
 MATRIX original"
60 FOR n=&A000 TO &A012:READ a$:POKE n,V
AL("&"+a$):NEXT
70 MEMORY &445D:LOAD"!",&445E:POKE &44CC
,&C3:POKE &44CD,&0:POKE &44CE,&A1:CALL &
A000
80 DATA E5,21,CC,04,36,CD,23,36,79,23,36
,05,E1,CD,79,05,3E,08,32,5E,04,3A,63,04,
CB,CF,32,63,04,11,73,00,CD,79,05,3A,63,0
4,CB,C7,32,63,04,11,E1,01,CD,79,05,E5,F5
,3E,C3,21,43,A1,32,AC,08,22,AD,08,F1,E1,
C3,65,08,CD,79,05,E1,AF
90 DATA 01,00,F6,ED,79,21,83,9D,11,A4,A0
,01,71,84,ED,B8,11,78,1E,21,36,52,0E,29,
44,65,09,1A,AD,12,6F,13,1A,AC,12,13,47,7
B,FE,A4,20,EF,7A,FE,A0,20,EA,60,11,59,ED
,19,E5,3E,3A,32,EE,4B,3E,3A,32,CF,27,21,
8F,47,36,DD,23,36,35,23,36,31,C9
100 DATA 21,5e,44,11,5e,04,01,4e,01,ed,b
0,21,81,04,0e,ff,cd,16,bd
```

SPECTRUM

LISTADO 1

```
   1 REM ****************
         *              *
         * CARGADOR DE  *
         *              *
         * FINAL MATRIX *
         *              *
         * POR J.J.G.Q. *
         *              *
         ****************

  10 PAPER 0: INK 0: BORDER 0: C
LEAR 64999: LOAD ""CODE 65000: P
OKE 23658,8
  20 LET A$="VIDA/BOMBAS/FUEL IN
FINITOS": GO SUB 100
  30 IF A THEN POKE 65108,0
  40 LET A$="UN PRISIONERO PARA
ACABAR": GO SUB 100
  50 IF A THEN POKE 65114,0
  60 LET A$="CAMBIAR LOS MAPAS":
 GO SUB 100
  70 IF A THEN POKE 65124,0

  80 PRINT #1;AT 1,0; INK 7; PAP
ER 2; FLASH 1;" CARGANDO FINAL M
ATRIX ORIGINAL "
  90 PRINT USR 65000
 100 INPUT "": LET A$=A$+" ?": P
RINT #1;AT 1,0; PAPER 1; INK 7;T
AB (32-LEN A$)/2;A$,
 110 LET K$=INKEY$: IF K$<>"S" A
ND K$<>"N" THEN GO TO 110
 120 IF INKEY$<>"" THEN GO TO 12
0
 130 BEEP .1,20: LET A=K$="N": R
ETURN
9999 SAVE "MATRIXPOKE" LINE 0
```

LISTADO 2

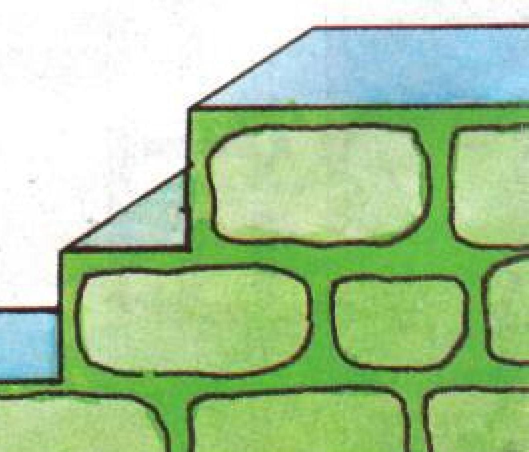
LÍNEA	DATOS	CONTROL
1	310000DD210EE8116C01	675
2	3EFF37CD560530F13EC3	1214
3	32B0E8CD7DE83EC33260	1436
4	EACD5DEA3EC3327BEACD	1635
5	70EA3EC93262ECCD1AEC	1460
6	CD47E92182E611ACF101	1333
7	0D80ED882168FE11D772	1299
8	D5019E00EDB0D1213652	1163
9	0E294465091AAD126F13	580
10	1AAC1213477BFEAD20EF	1127
11	7AFEF120EAAF21487B77	1405
12	237721D4767723772377	944
13	3E18321F7CC3E4741CC7	1057
14	3CCB2BE03CD324AF2E5A	1148
15	39AF2F5D384138AE245F	854
16	51477069557160372900	759
17	2900291D284B2B662B3C	474
18	81347FEC7FB5D48B2900	1292
19	23103308290229002115	248
20	311D28002A0E290D2902	271
21	29082907290F2D002D04	247
22	2D1F2D23290129013610	310
23	488E5D30922C0DBA5FB4	1019
24	2D0B2F2937A15780D406	793
25	D515D951EC442D0FD30B	1118
26	2F0231406B052FAE2133	579
27	3D729563DCD56D1062E	920
28	28D03CC82B5D215C2C84	945
29	323258C1003900000000	438

DUMP: 40.000
N.º DE BYTES: 286

Vidas/bombas/fuel:
POKE 31560,0
POKE 31561,0
Completar el juego con un prisionero:
POKE 30420,0
POKE 30421,0
POKE 30422,0

Si la puerta está muy cerca del panel de apertura y quieres abrirla sin necesidad de ningún bloque, colócate encima del panel de apertura y de espaldas a la puerta, seguidamente dispara rápidamente con un arma tipo MEGA, el retroceso que produzca desplazará rápidamente a Nimrod a través de la puerta.

● En PLADES para pasar a la mitad superior de la zona debes subirte al monitor y saltar mediante la flecha que hay a la derecha de éste. Para subirte al monitor tienes que saltar, con la flecha que está a la izquierda del monitor, justo cuando el cubo móvil esté entre Nimrod y el monitor.





SPECTRUM
TERRA COGNITA
SNOOKER
GHOST HUNTER
SUPER ROBIN HOOD
TRANSMUTER
WHITE HEAT
STAR RUNNER
BRAINACHE
BMX SIMULATOR
COMMODORE
BMX SIMULATOR
TERRA COGNITA
RED MAX
CREATIONS
MR. ANGRY
ARMOURDILLO
AMSTRAD
TERRA COGNITA
SNOOKER
GHOST HUNTER
SUPER ROBIN HOOD
GRAND PRIX
BMX SIMULATOR
MSX
BMX SIMULATOR
SNOOKER
SERMA
¿Por que vas a pagar mas?
Code Masters
550 ptas. + IVA
otra exclusiva de SERMA
GRAND PRIX Simulator
AMSTRAD SCHNEIDER 464/664/6128
BMX Simulator
COMMODORE 64/128
NEW ACTION REPLAY OPTION
— By Richard Darling Author of original Bestseller BMX Racers
Super ROBIN HOOD
SPECTRUM 48k/128k
BY MARK BALDOCK
CREATIONS
COMMODORE 64/128
HAWK PATROL, SNAKE PIT, BOUNCER EXCITING GAMES MADE WITH THE FAMOUS GAMES CREATOR BY RICHARD & DAVID DARLING
GAMES CREATOR INCLUDED!! MAKE YOUR OWN ORIGINAL GAMES
TERRA COGNITA
COMMODORE 64/128
— BY STEPHEN CURTIS C64 CONVERSION BY MARTIN SEXTON
FAST LOADER
RECORTA Y ENVIA ESTE CUPON A
KONAMI SHOP. FRANCISCO NAVACERRADA, 19. 28028 MADRID.
TITULO:
SISTEMA:
NOMBRE Y APELLIDOS
DIRECCION:
COD. POSTAL:
POBLACION:
PROVINCIA:
FORMA DE PAGO: CONTRARREEMBOLSO ☐ POR TALON BANCARIO ☐ (más gastos de envio)



Un nuevo estilo

El número 2 de **AMSTRAD PERSONAL**, viene cargado con toda la actualidad del PCW SHOW de Londres donde **AMSTRAD** ha causado gran impacto.

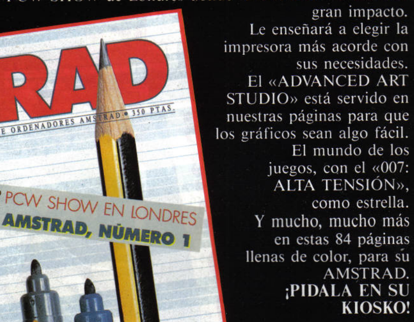
Le enseñará a elegir la impresora más acorde con sus necesidades.

El «ADVANCED ART STUDIO» está servido en nuestras páginas para que los gráficos sean algo fácil.

El mundo de los juegos, con el «007: ALTA TENSIÓN», como estrella.

Y mucho, mucho más en estas 84 páginas llenas de color, para su AMSTRAD.

¡PIDALA EN SU KIOSKO!






...Y AHORA MUCHO MAS BARATO
SERMA
OFERTA ESPECIAL NAVIDAD SERMA
ALBUM DE PLATINO
ALBUM DE 8 CASSETTES SPECTRUM
2.850 ptas.
ALBUM DE 6 CASSETTES AMSTRAD O COMMODORE
2.200 ptas.
ALBUM DE 4 CASSETTES MSX
1.860 ptas.
Seguro que ya conoces la serie CODEMASTER. Ahora SERMA te ofrece la OPORTUNIDAD de conseguirla, en el sistema que prefieras, en un sensacional ALBUM conteniendo los mayores EXITOS CODEMASTER y, además, a un ¡PRECIO EXCEPCIONAL!
RECORTA Y ENVIA ESTE CUPON A KONAMI SHOP. FRANCISCO NAVACERRADA, 19. 28028 MADRID. TEL. 255 75 63.
TITULO:
SISTEMA:
NOMBRE Y APELLIDOS:
DIRECCION:
COD. POSTAL:
POBLACION:
PROVINCIA:
FORMA DE PAGO: CONTRARREEMBOLSO ☐
TALON BANCARIO ☐

SPECTRUM, AMSTRAD

REX HARD

Jesús Pérez

Recónditos parajes que albergan multitud de misterios y peligros serán el escenario de la gran aventura que ahora vas a comenzar. Pero no habrás sido el primero en emprender este largo viaje. Viejos textos de la época colonial relatan los hechos acaecidos a cierta expedición que, allá por febrero de 1546, llegó a la Amazonia peruana.

Nada más llegar a la jungla, Rex se sorprendió al observar su tremenda espesura, muy diferente de la de los alrededores.

Comenzó a deambular buscando una pista que le ayudase a encontrar el templo de Tzchalt, lugar, donde según un viejo texto, debía hallarse el enorme y preciado Sol, objeto fundamental de la expedición. En su camino tropezó con un río. Para franquearlo había piedras extrañísimas, unas eran fijas y otras aparecían y desaparecían debido, sin duda, a algún tipo de hechizo.

Buscó otro camino y encontró un tronco que atravesaba el río de parte a parte. Se dispuso a cruzarlo, pero al ver una enorme serpiente en la otra orilla retrocedió. Decidió que sería mejor intentarlo por las piedras, buscando el lugar adecuado. Llegó al otro lado del río, creyó haber podido despistar por fin a los indígenas que le habían estado persiguiendo todo el camino, con intenciones muy poco amistosas. Sin embargo, nada más pisar tierra firme vio a dos de ellos que se dirigían directamente hacia él. Los disparos sólo conseguían asustarlos. Mientras huía, dedujo que los iba a tener siempre acechándole para aprovechar el menor instante de reposo. Afortunadamente descubrió un paso que le iba a permitir escapar de esa selva maldita.



El Poblado Indio

Había aparecido en un poblado indígena. Se adentró en él. Al pasar observó unas cabañas, hechas de troncos, que parecían ser la morada de los indios, pero no había sombra de vida alguna. Siguió andando y percibió un rumor de voces, tambores y, de vez en cuando, alaridos descomunales. Se escondió y descubrió lo que estaban haciendo los indios: celebraban un festín, al estilo de la zona, con carne humana. Uno de ellos detectó su presencia y empezó de nuevo la persecución.

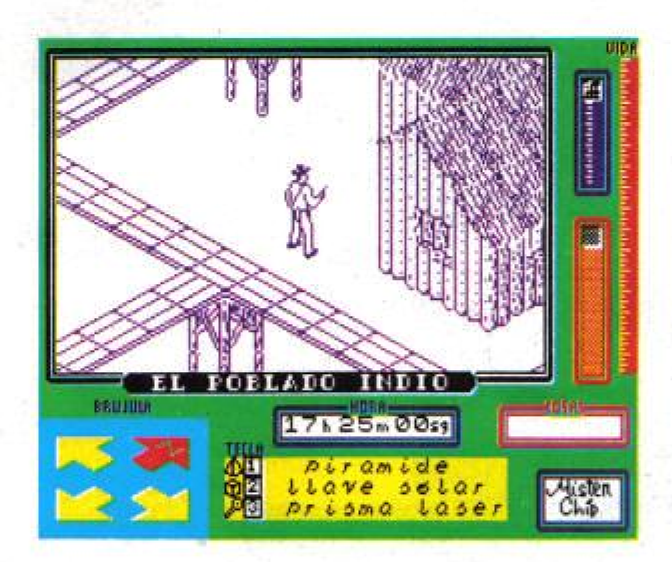
Encontró a su paso dos objetos, la Pirámide y la Llave Solar, que no dudó en robar. Para ello, como estaban colocados en un lugar muy alto para él, se subió al tejado de una cabaña cercana y, de un salto, pudo recoger el primero y luego el segundo. Aunque después le prestarían gran ayuda, él sólo los había cogido para venderlos en el mercado de Lima. Seguidamente llegó hasta el otro extremo del poblado, donde recogió otro objeto, éste más accesible: el Prisma Láser.

Aunque buscó y buscó, ya no encontró nada más que poder llevarse. Localizó un área que, por estar extremadamente poblada y amurallada, intuyó que sería el inicio de la ruta a seguir.

La Ciudad Perdida

Al bajar del puente se topó con una pirámide que no dudó en escalar, sobre todo por el peligro que suponía el grupo de indios que se le venía encima. Una vez en la cumbre usó la Pirámide y se encontró en su interior. Distinguió tres posibles caminos y el cuarto objeto, el Rubí, que se apresuró a coger. Le quedaba decidir el camino a seguir, este, norte o sur, y escogió el situado al este. Al igual que los otros dos, estaba camuflado, pero encontró el resorte que le dejaría el paso libre. Desembocó en una torre situada al SE de la Ciudad Perdida, que tenía dos posibles entradas: una





al N y otra al S. En la del N descubrió que existía un mecanismo que abría una puerta en un monte cercano, usó la llave Solar y rápidamente, muy rápidamente, se dirigió al mismo. Poco faltó para quedarse fuera antes de volver a cerrarse la puerta; no obstante, observó que, de haber tenido más fuerza, podía haber subido a la cima del monte, antes de entrar Rex dentro. En lo más alto de una extensa construcción que encontró a su paso, divisió un Medallón, que recogió, más cuan grande sería su sorpresa al descifrar los jeroglíficos que tenía inscritos y comprobar que, si hubiese elegido el camino del norte en el subterráneo de la Pirámide, podía haberlo obtenido mucho más fácilmente.

En el Volcán

Ahora ya era tarde, pero, afortunadamente le dio tiempo a entrar. Estaba ante un paisaje completamente distinto al habitual. Era un segmento volcánico rodeado en su totalidad de lava incandescente. Comenzó a correr como loco evitando a los canívales, que estaban en todas partes. Esquivó a una serpiente y dio con una salida al NE, sin embargo, presintió que no era la adecuada. No lo pensó dos veces y dio media vuelta. En ese momento, a lo lejos, vio que el río de lava que tenía a su derecha disminuía considerablemente de anchura. Fue hacia el lugar y, de un gran salto, pasó al otro lado.

El Templo Tzchalt

El lugar que encontró parecía, en principio, más tranquilo. Un solo salvaje le incordiaba. Encontró una edificación, subió las escaleras y dejó allí el medallón. Instantáneamente, a unos pasos de donde se encontraba, se materializó un puente que le permitiría cruzar el río ardiente que tenía ante él.

Observó una edificación que debía ser muy importante, ya que estaba ampliamente custodiada por indios y serpientes. Dejó el Prisma Láser en el soporte central de la entrada. Siguió caminando y dejó encima de una roca el Rubí, que comenzaba a abrasarle la mano. Un rayo fulminante cayó sobre él, y entonces lo comprendió: ¡era la gema!, el Rubí tenía un misterioso poder que dejaba al descubierto el dorado Sol.

Corrió como no lo había hecho hasta ahora en dirección a la edificación que visitó anteriormente, y allí estaba... «un enorme Sol de metal dorado, de alto una vara y tres arrobas de peso», según palabras del propio Rex.

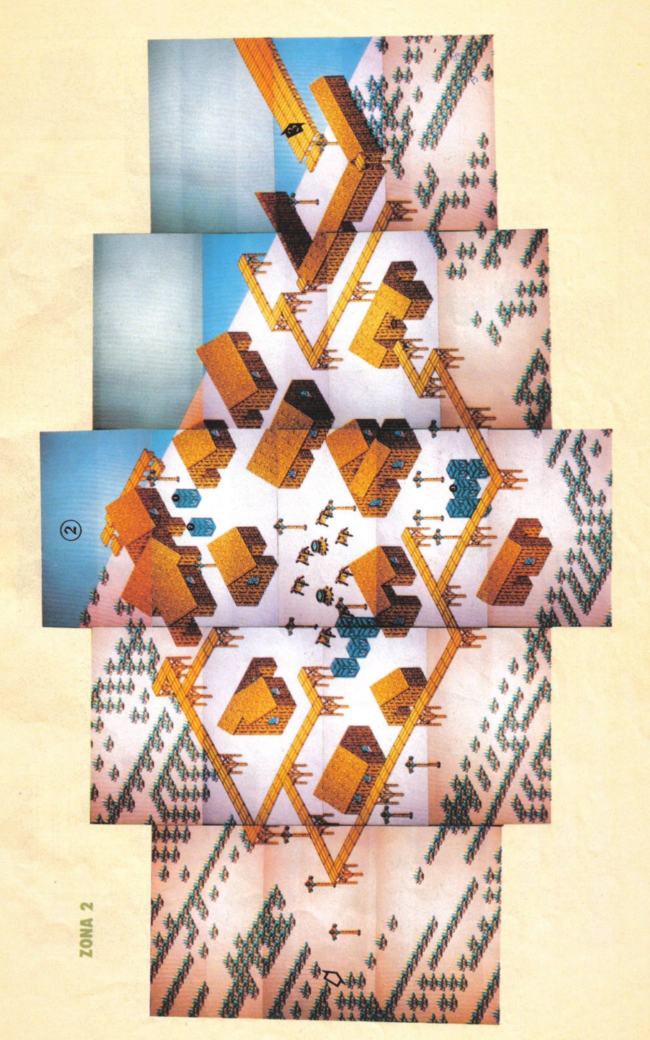
El objetivo estaba cumplido. Sólo le restaba encontrar la salida, que localizó al NO. Necesitaba un cigarrillo...

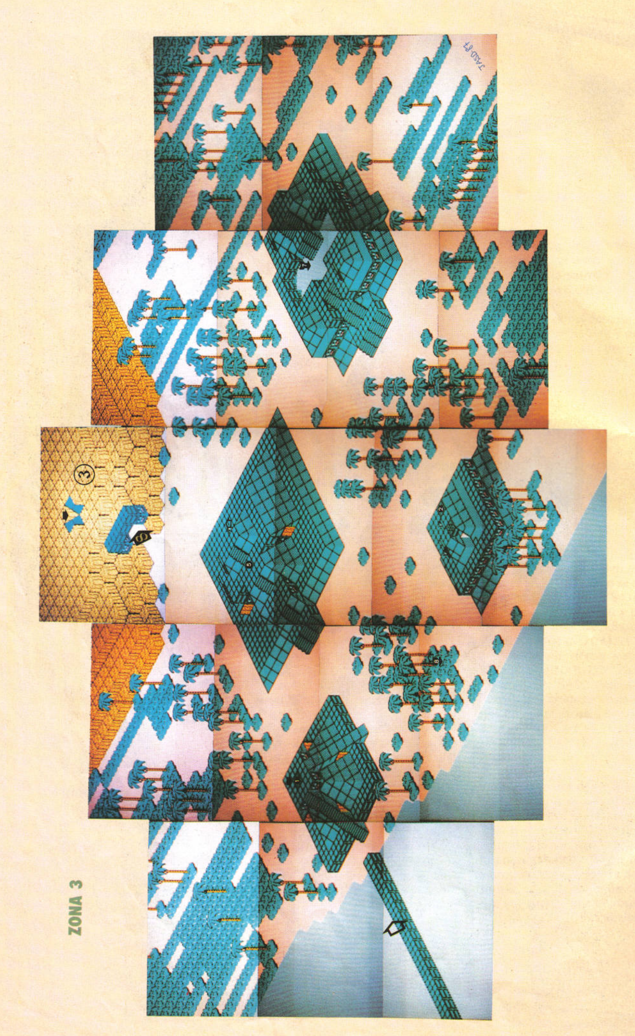


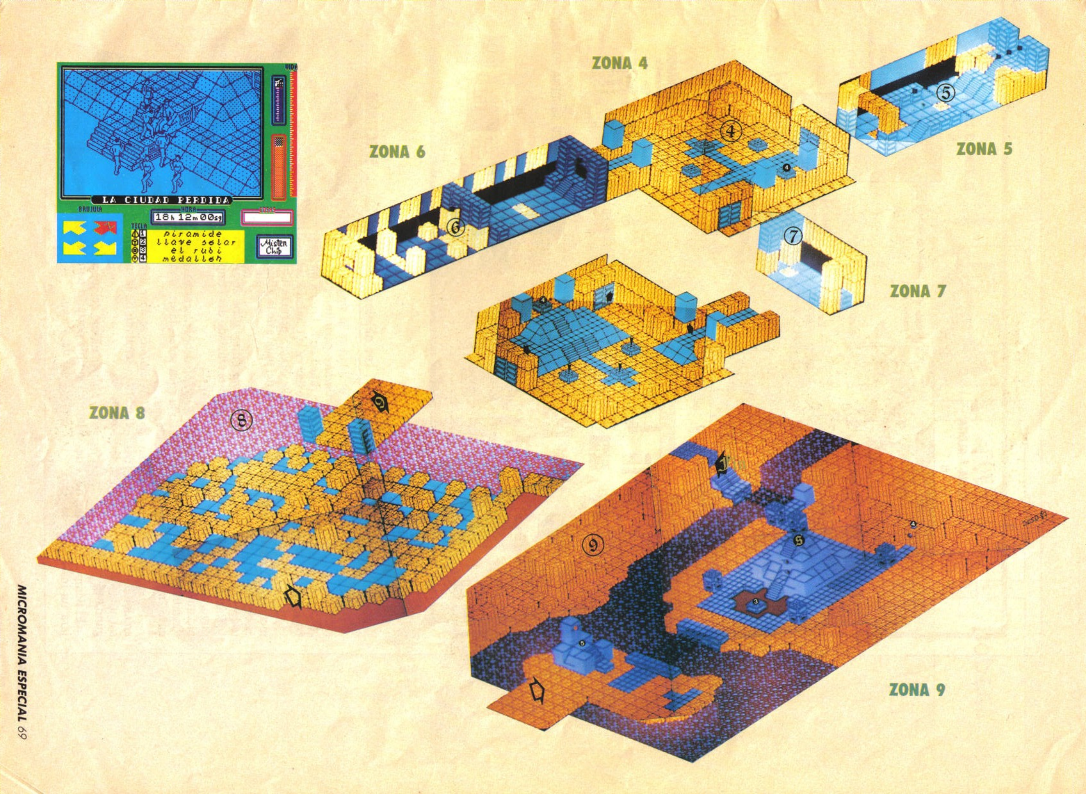
"... y el rayo, de origen presumiblemente diabólico, hizo que, acabándose mi destreza y fuerzas, hubiere de huir, tras desaparecer el maléfico rayo sin poder cargar tan preciado objeto..."

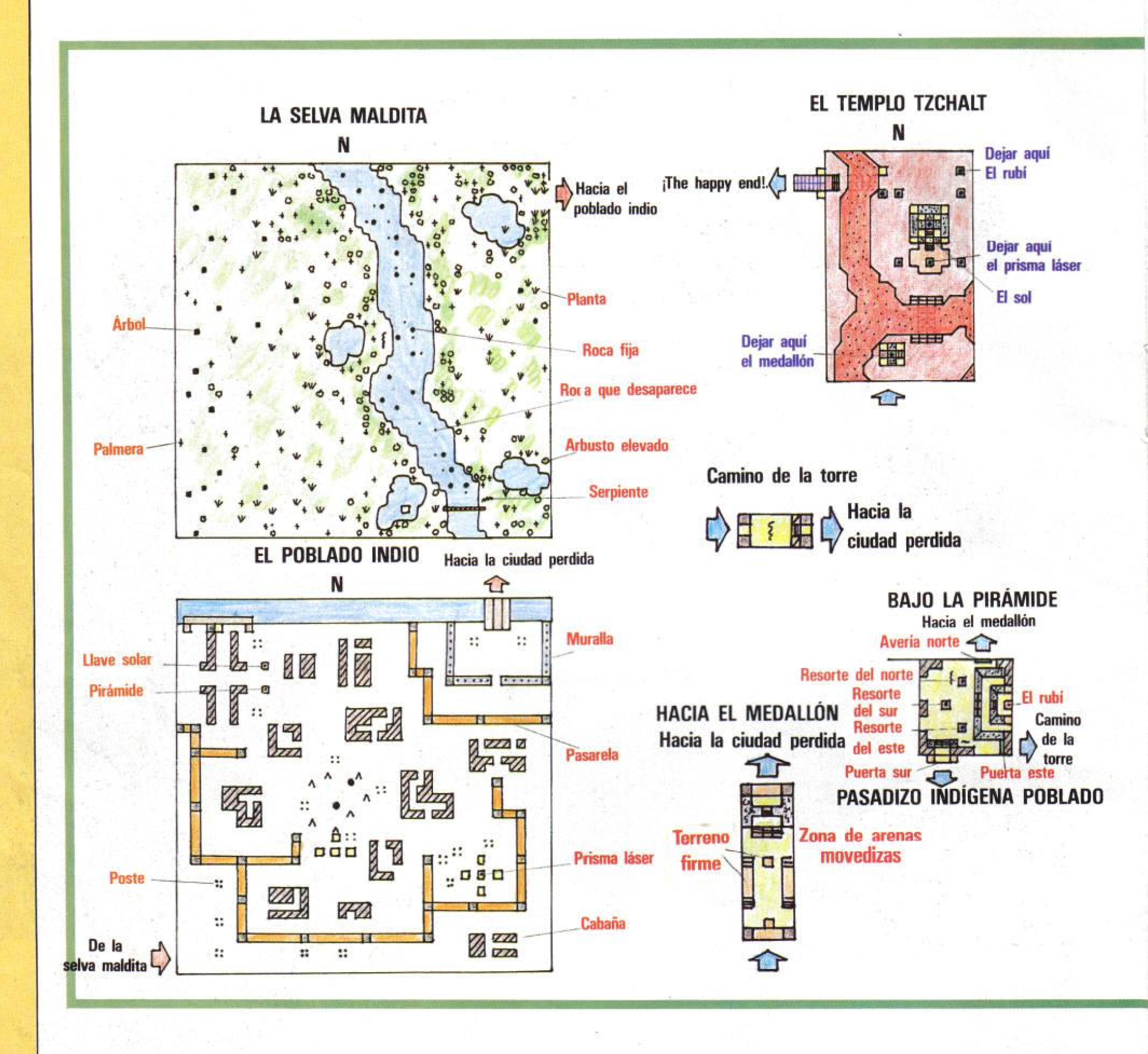


ZONA 1


ZONA 2
2


ZONA 3
3


LA CIUDAD PERDIDA
BRUJULA
HORA
18h 12m 00sg
TECLA
piramide
llave solar
el rubi
medallon
VIDA
Misten Chip
ZONA 4
ZONA 6
ZONA 5
ZONA 7
ZONA 8
ZONA 9



Los peligros

Las serpientes: tienen un recorrido predefinido y, al mínimo contacto con ellas, disminuye la energía.

Los indígenas: igual que las serpientes, con la diferencia de que éstos son inteligentes y están por todo el escenario.

Ríos con pirañas y lava: disminuye, en este elemento, muy rápidamente la energía, y una «zambullida» de lleno es, casi seguro, mortal.

Arenas movedizas: sólo están en algunos pasadizos. Puedes pasar una vez por encima, a la segunda te hundes.

El tiempo, acuciante, no te dejará un instante de respiro.

Los objetos

Su utilidad es la siguiente:

Pirámide: permite acceder al subterráneo de la propia pirámide que hay en la Ciudad Perdida.

Llave Solar: permite abrir la puerta del monte de la misma zona.

Prisma Láser: debe dejarse en el soporte señalado del Templo de Tzchalt.

El Rubí: debe colocarse encima de la roca señalada de la misma zona.

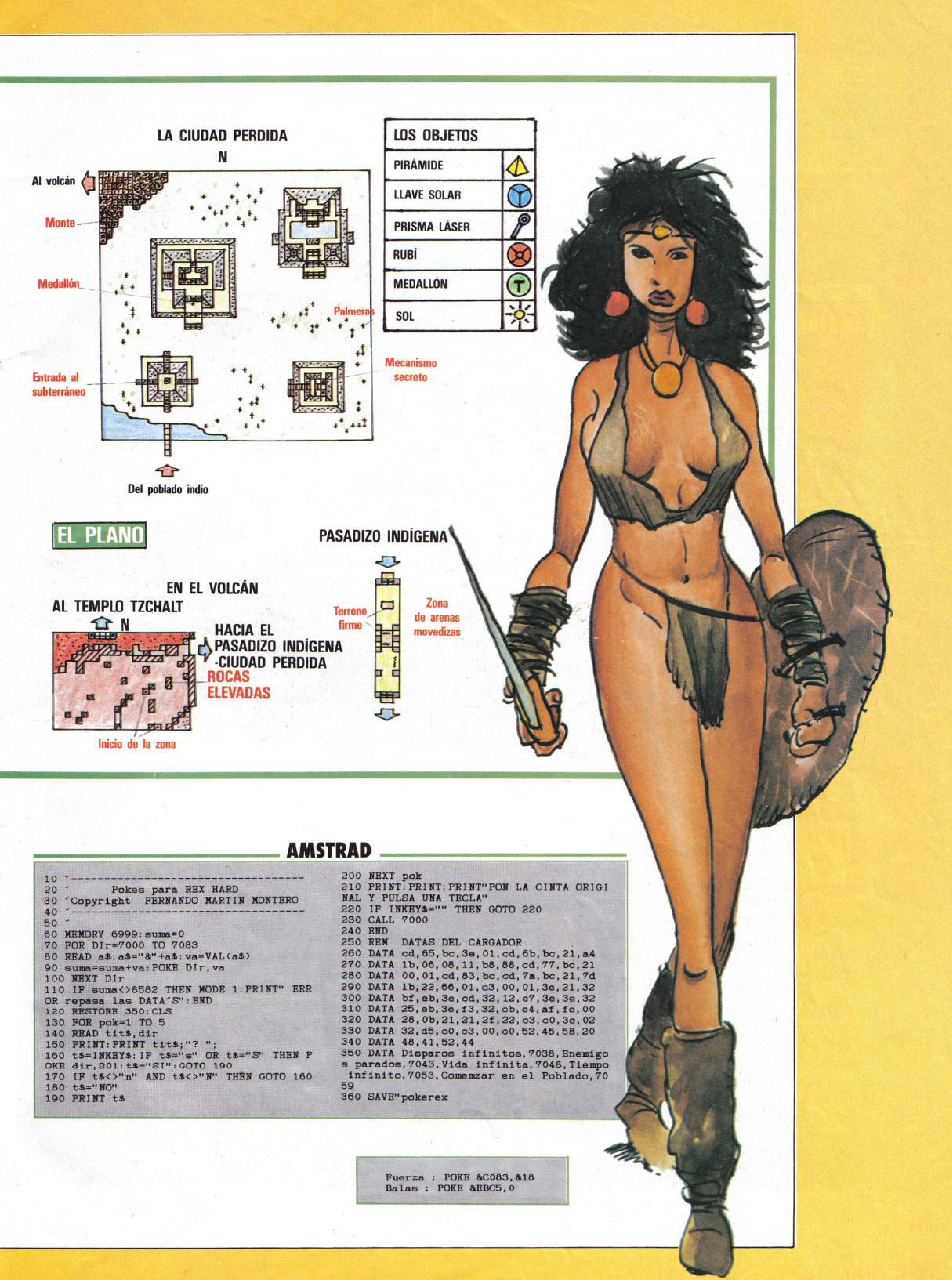
El Medallón: se debe dejar en el edificio señalado de la misma zona.

El Sol: fin último del juego. Es imprescindible portarlo para llegar al final del juego.

SPECTRUM

```
  1 REM * Jesus Perez Sicilia *
 10 LET s=0: FOR f=65000 TO 651
11
 20 READ a: LET s=s+a: POKE f,a
 30 NEXT f: IF s<>12655 THEN PR
INT "ERROR EN DATAS": STOP
 40 INPUT "Vida infinita?(s/n)
": LINE a$: IF a$="s" THEN POKE
65085,201
 50 INPUT "Tiempo infinito?(s/n
) ": LINE a$: IF a$="s" THEN POK
E 65090,150
 60 INPUT "Disparos infinitos?(
s/n) ": LINE a$: IF a$="s" THEN
POKE 65095,201
 70 INPUT "Quieres que sea nece
sario el Sol para acabar?(s/n) "
; LINE a$: IF a$<>"s" THEN POKE
65100,24: POKE 65105,1
 80 CLS : BORDER 4: RANDOMIZE U
SR 65000
100 DATA 49,255,255,243,221,33,
232,3,17,17,0,151,55,205,86,5,22
1,33,232,3,17,189,0,62,255,55,20
5,86,5,221,33,208,59,17,18,194,6
2,90,55,205,86,5,243,33,33,254,1
7,0,64,1,244,1,237,176,195,0,64,
33,226,253,17,250,255,1,251,164,
237,184,33,0,88,17,1,88,1,255,2,
117,237,176,151,50,103,217,62,20
0,50,32,109,62,52,50,192,179,62,
200,50,150,109,62,202,50,207,103
,62,145,50,208,103,195,80,217
```

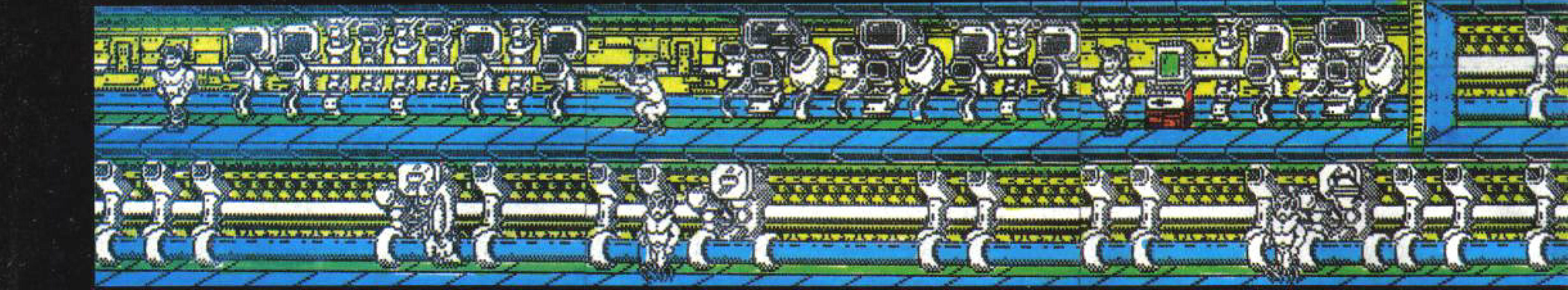
Vida infinita:
Poke 27936,201
Tiempo infinito:
Poke 46016,150
Disparos infinitos:
Poke 28054,201
No hace falta Sol:
Poke 26575,24
Poke 26576,1



AMSTRAD

```
10 '-------------------------------------
20 '       Pokes para REX HARD
30 'Copyright  FERNANDO MARTIN MONTERO
40 '-------------------------------------
50 '
60 MEMORY 6999:suma=0
70 FOR DIr=7000 TO 7083
80 READ a$:a$="&"+a$:va=VAL(a$)
90 suma=suma+va:POKE DIr,va
100 NEXT DIr
110 IF suma<>8582 THEN MODE 1:PRINT" ERR
OR repasa las DATA'S":END
120 RESTORE 350:CLS
130 FOR pok=1 TO 5
140 READ tit$,dir
150 PRINT:PRINT tit$;"? ";
160 t$=INKEY$:IF t$="s" OR t$="S" THEN P
OKE dir,201:t$="SI":GOTO 190
170 IF t$<>"n" AND t$<>"N" THEN GOTO 160
180 t$="NO"
190 PRINT t$
200 NEXT pok
210 PRINT:PRINT:PRINT"PON LA CINTA ORIGI
NAL Y PULSA UNA TECLA"
220 IF INKEY$="" THEN GOTO 220
230 CALL 7000
240 END
250 REM  DATAS DEL CARGADOR
260 DATA cd,65,bc,3e,01,cd,6b,bc,21,a4
270 DATA 1b,06,08,11,b8,88,cd,77,bc,21
280 DATA 00,01,cd,83,bc,cd,7a,bc,21,7d
290 DATA 1b,22,66,01,c3,00,01,3e,21,32
300 DATA bf,eb,3e,cd,32,12,e7,3e,3e,32
310 DATA 25,eb,3e,f3,32,cb,e4,af,fe,00
320 DATA 28,0b,21,21,2f,22,c3,c0,3e,02
330 DATA 32,d5,c0,c3,00,c0,52,45,58,20
340 DATA 48,41,52,44
350 DATA Disparos infinitos,7038,Enemigo
s parados,7043,Vida infinita,7048,Tiempo
 infinito,7053,Comemzar en el Poblado,70
59
360 SAVE"pokerex
```

```
Fuerza : POKE &C083,&18
Balas : POKE &EBC5,0
```



SPECTRUM
AMSTRAD

FREDDY HARDEST

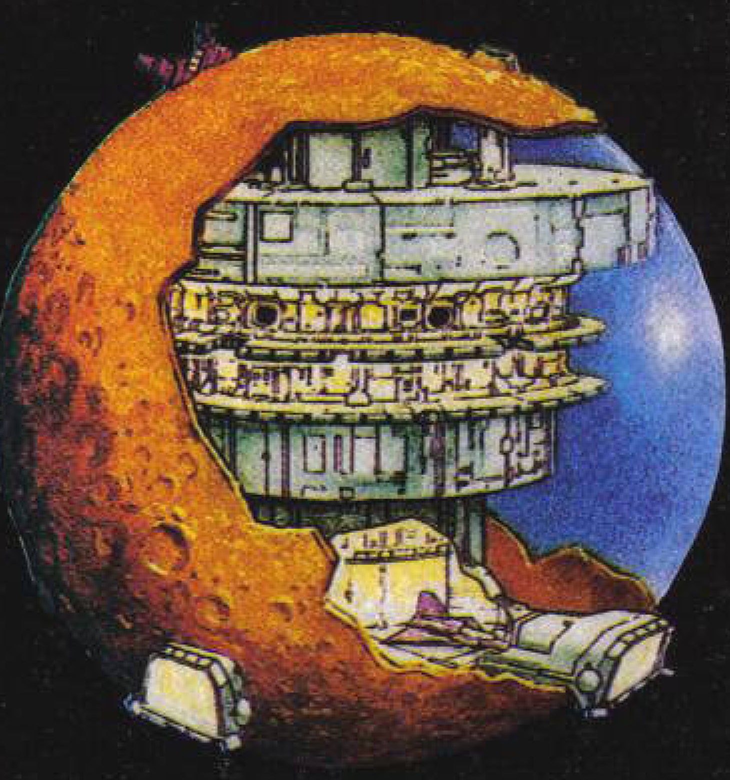
Javier Nieto

En algunas ocasiones, tomar unas copas de más no sólo supone tener un fuerte dolor de cabeza al día siguiente, también puede traer graves consecuencias. Si alguien lo duda Freddy se lo puede confirmar.

Nuestro amigo Freddy es un conocido playboy, heredero de una gran fortuna y con fama de ser uno de los hombres más golfos de toda la galaxia. Para cimentar esa fama, de la cual está muy orgulloso, acude a todas las fiestas que dan en Dasar, que es el planeta de moda. Normalmente, siempre anda detrás de alguna mujer y cuando la cosa no se le da bien, se dedica a beber para pasarlo lo mejor posible. La verdad es que más le vale pasarlo bien porque no sabe lo que tendrá que soportar dentro de menos tiempo de lo que él desearía.

Era una típica noche de fin de semana espacial. Freddy había acudido a una de sus fiestas y tras perder parte de la noche en perseguir a una rubia y, posteriormente, en vista del poco éxito obtenido con la primera, a una morena, decidió que no era su día por lo que optó por proseguir la juerga echando mano de la bebida. Mientras se dedicaba a mirar el fondo de distintas botellas, después de haberlas vaciado, amaneció por fin, dándose por terminada la fiesta.

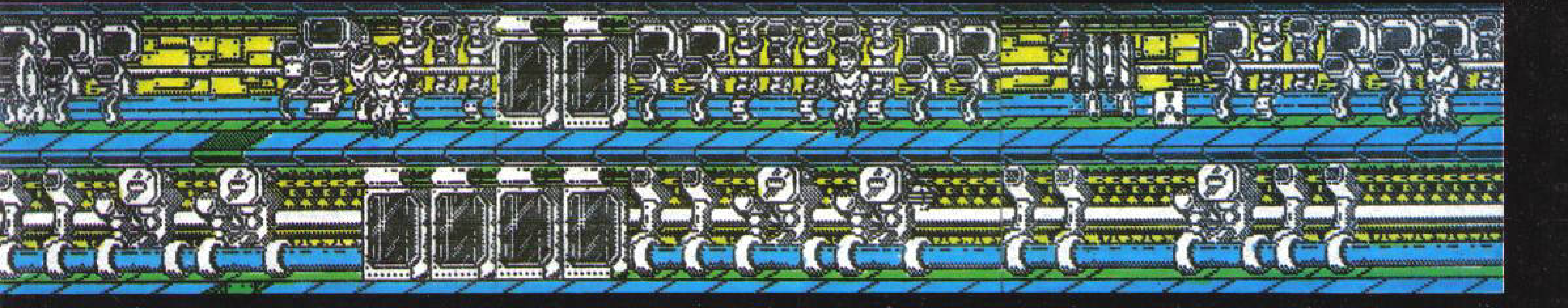
Después de tan ajetreada noche, su aspecto era realmente lamentable. Su ropa estaba hecha un desastre, llevaba los ojos rojos con unas horribles ojeras, el pelo despeinado y apenas podía mantenerse en pie.



En estas precarias condiciones se dirigió a su aeronave, que por cierto era el último modelo que había salido al mercado. Se introdujo en ella como pudo y, una vez situado a los mandos de su aparato, realizó un despegue realmente alucinante, dándose golpes contra cualquier cosa que se encontraba en su camino. Ya en el aire, era todo un espectáculo ver una nave llena de abolladuras haciendo eses constantemente.

Por fin, llegó lo inevitable; chocó contra un meteorito, perdiendo totalmente el control. Sin rumbo fijo fue a parar contra el duro suelo de la luna del planeta Ternat. Salió de la nave como pudo, la bebida y el golpe que se había dado hacían que no tuviera nada claras las ideas. Totalmente despistado no sabía dónde se encontraba.

Avanzó un poco y cuando comenzaron a atacarle recobró, súbitamente, la lucidez y el efecto del alcohol desapareció inmediatamente. Reconoció a sus atacantes y se



dio cuenta que había caído en el lugar donde se hallaba oculta la base enemiga de Kaldar.

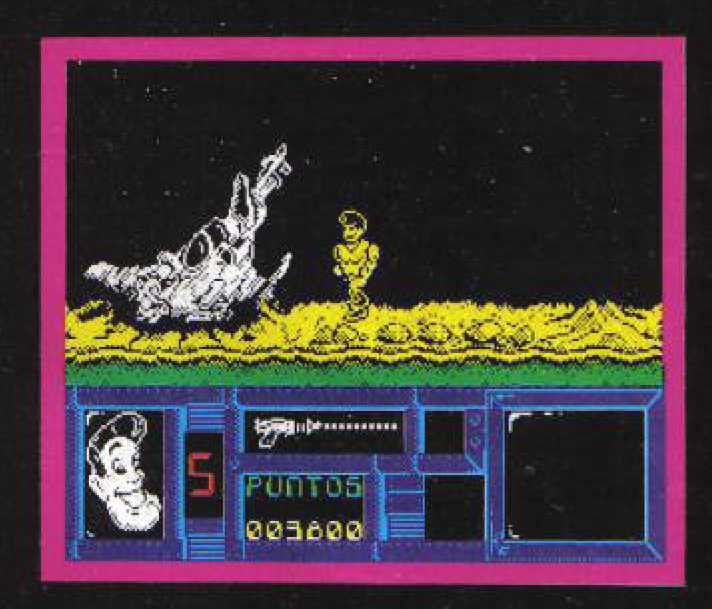
Un simple vistazo hacia atrás le bastó para comprender que su preciosa aeronave estaba convertida en un simple montón de chatarra. Su única salida era localizar algún medio para huir de allí, pero sus enemigos intentarían evitarlo por todos los medios, para que nadie más se enterase de dónde estaba su base.

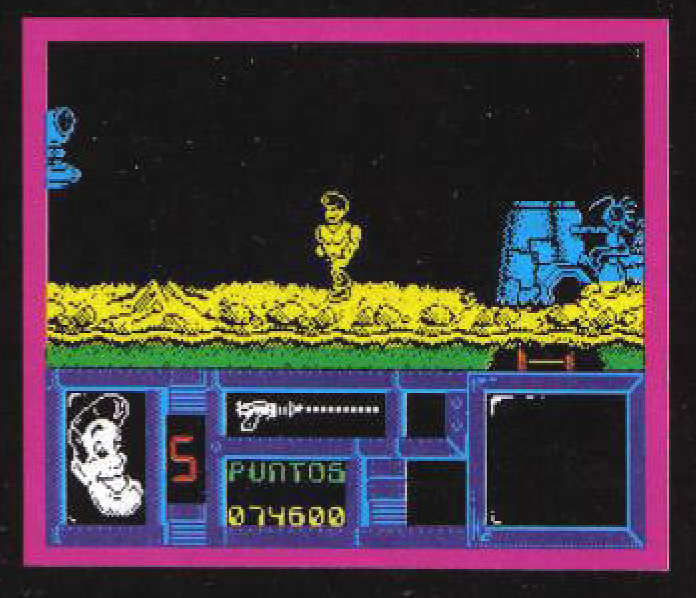
A pesar de tan peligrosa situación, tenía que dar gracias que no supieran que él tenía una doble personalidad y que tras esa fachada de simple juerguista se encontraba uno de los mejores elementos del servicio de contraespionaje de la agencia Spea, de la confederación sideral de planetas libres. De lo contrario, podría asegurar que su final no sería precisamente rápido.

Primera fase

Aparece la nave de Freddy dando tumbos por el espacio hasta que choca con un meteorito. Vemos cómo pierde el control y cae en la luna del planeta Ternat, él sale de la nave destruida y comenzamos a jugar.

En esta fase tendremos que ir eli-





minando nuestros enemigos y saltando las fosas y precipicios que nos encontraremos. Del mismo modo, saltaremos sobre unas isletas flotantes con precisión.

Nuestro objetivo es llegar a la entrada de la base y saltar para penetrar en ella. Una vez conseguido esto nos dará el código, finalizando esta parte del juego. El código es: 897653.

Hay que tener en cuenta que cuando los enemigos consiguen eliminarnos no te quedas en el mismo sitio, sino que te hacen volver hacia atrás.

Puede ir hacia arriba, abajo, izquierda, y derecha. Pulsando la tecla de arriba se produce un salto, que es regulable según el tiempo que se mantenga pulsado el botón. También puede lanzar una patada pulsando la tecla correspondiente.

Pulsando la tecla de abajo y la de la patada, disparamos el láser en posición de agachado. En esta fase el láser no se gasta.

Los enemigos que nos encontramos en esta fase son:

Ovoidois: clase de mamíferos de piel venenosa. Un simple roce provoca una muerte instantánea.

Robots-vigías: siempre atentos para liquidar a los que intenten atravesar sus zonas de control. Se deslizan por el aire fuera del alcance de tu láser. Desactiva sus circuitos con una potente patada.

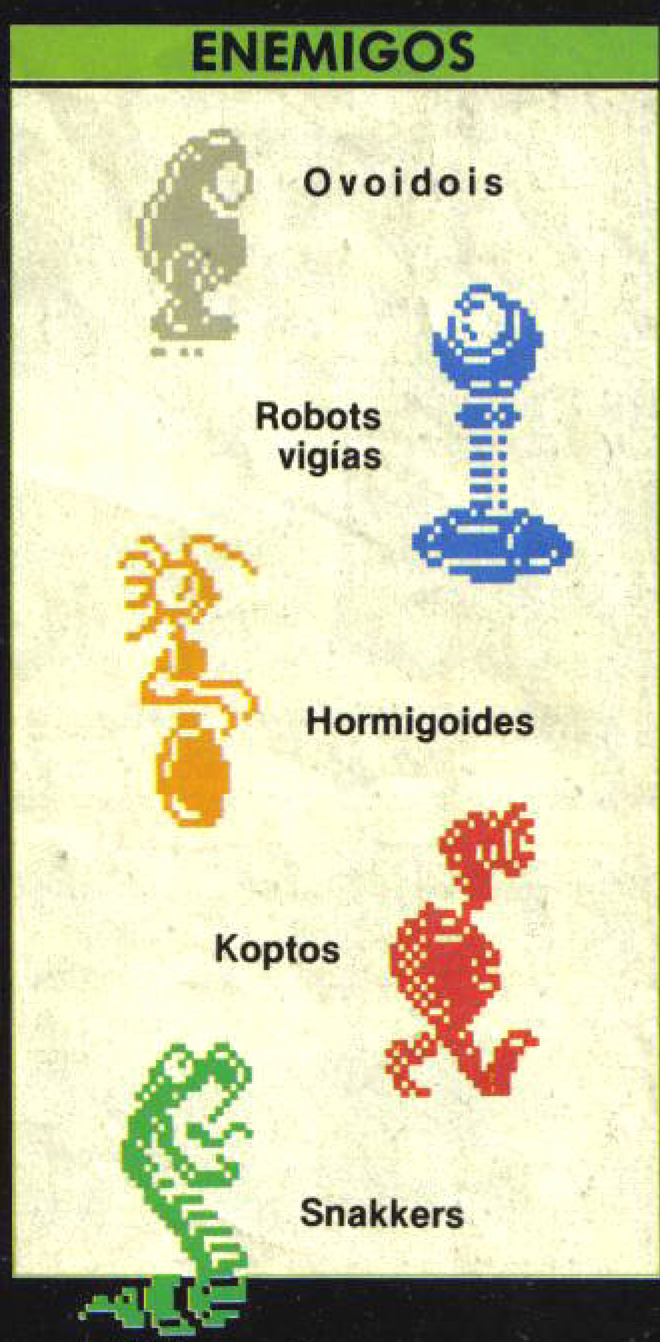
Hormigoides: viven en los cráteres, se alimentan de intrusos. Cuando atacan convertidos en estructuras quitinosas de forma esférica no pueden eliminarnos hasta que toman su forma natural.

Koptos: derivación genética de los akaelones de un solo ojo. Tan feos como peligrosos.

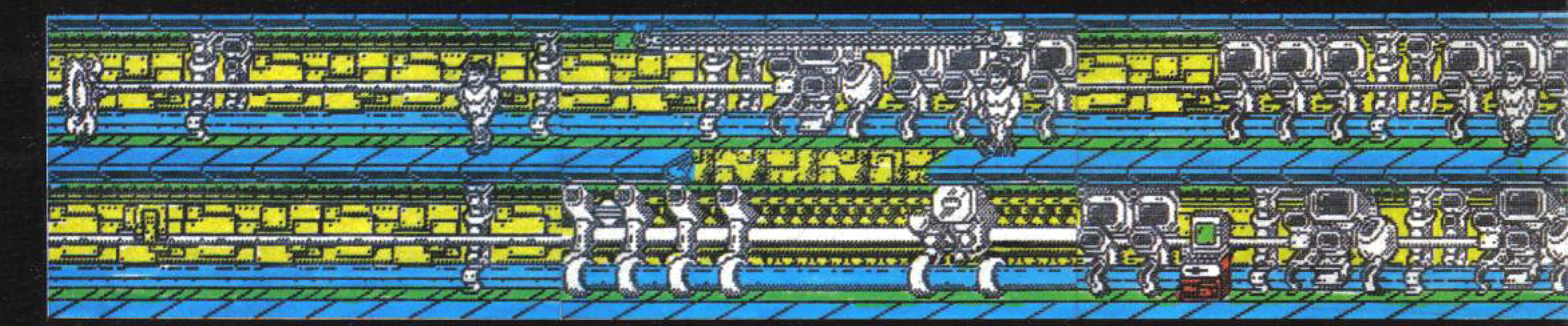
Snakkers: son una tribu mutante de serpientes que tienen su hábitat en los pozos de aguas fétidas, devoran cualquier cosa que se mueve a su lado.

Segunda fase

Nuestro objetivo es llegar al hangar donde se encuentran las cua-









tro naves y coger una de ellas para huir. Esto que a primera vista parece tan fácil no lo es.

Lo primero que tendremos que hacer es introducir el código cuando nos lo pidan. Si éste es el correcto, pulsando posteriormente la tecla número uno, apareceremos en el interior de la base enemiga. Ésta consta de tres niveles y el hangar.

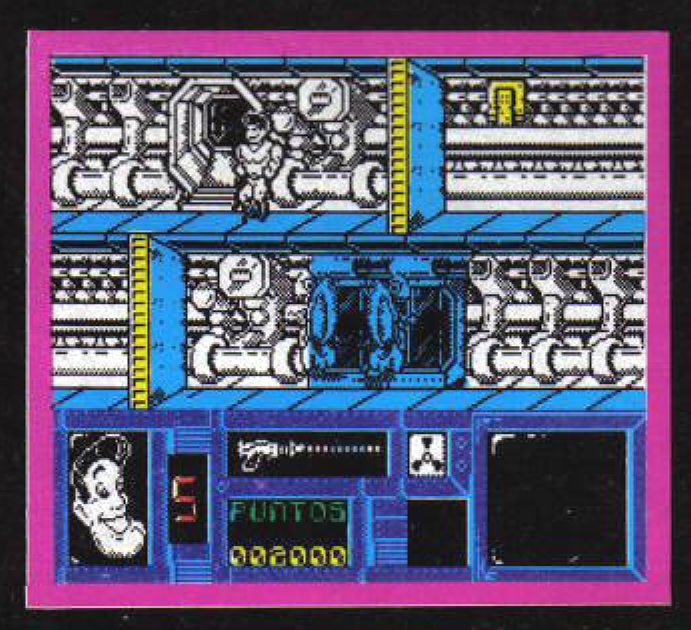
Los distintos niveles tienen una estructura circular. El primer nivel forma un círculo con 30 pantallas, el segundo con 20; el tercero con 11 y el hangar con 4.

Cada nivel está dividido en dos plantas, que se pueden comunicar entre sí utilizando los ascensores. Éstos son partes del suelo más oscuras; para hacer uso de ellos bastará con colocarse justo encima y pulsar arriba o abajo, según corresponda. También se puede acceder a otra planta mediante unas barras que están enganchadas al techo y por las cuales podemos subir o bajar.

Para pasar de un nivel a otro existen una serie de medios iguales a los anteriores y además unas ventanas que dan acceso a túneles que los comunican.

Teniendo ya una idea de lo que es la base y sus distintas comunicaciones, centrémonos en la misión.

Tenemos cuatro naves: azul,



blanca, roja y verde. Para conseguir que alguna despegue tenemos que cumplir una serie de requisitos:

1. Averiguar el código de vuelo de los capitanes.

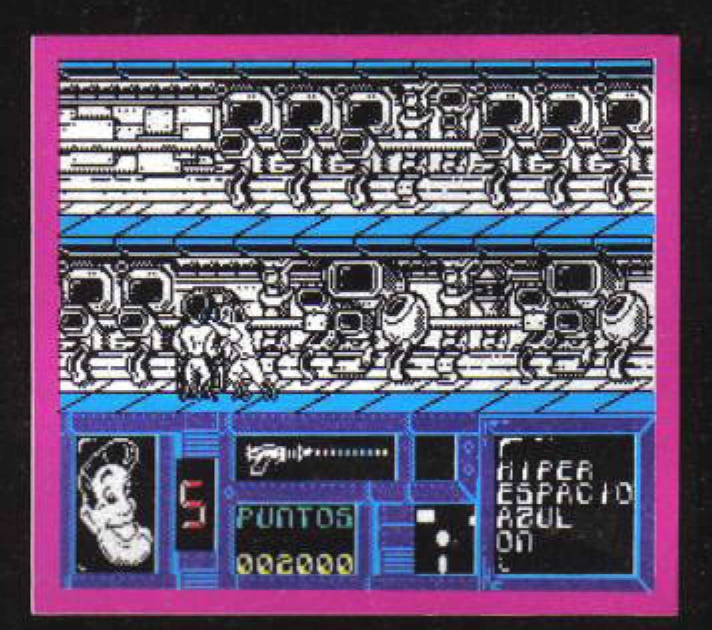
2. Conectar los saltos al hiperespacio.

3. Localizar las baterías nucleares para cargar las naves.

Para conseguir esto contamos con una serie de terminales del computador central distribuidos por la base. Para accionar estos terminales nos bastará con colocarnos frente a ellos y pulsar la tecla de salto.

Cuatro de ellos nos darán los códigos de los capitanes y otros cuatro sirven para conectar los saltos al hiperespacio.

Hay dos en la misma pantalla marcada con una N en el suelo. En ese lugar deberemos colocar las baterías nucleares y, posteriormen-



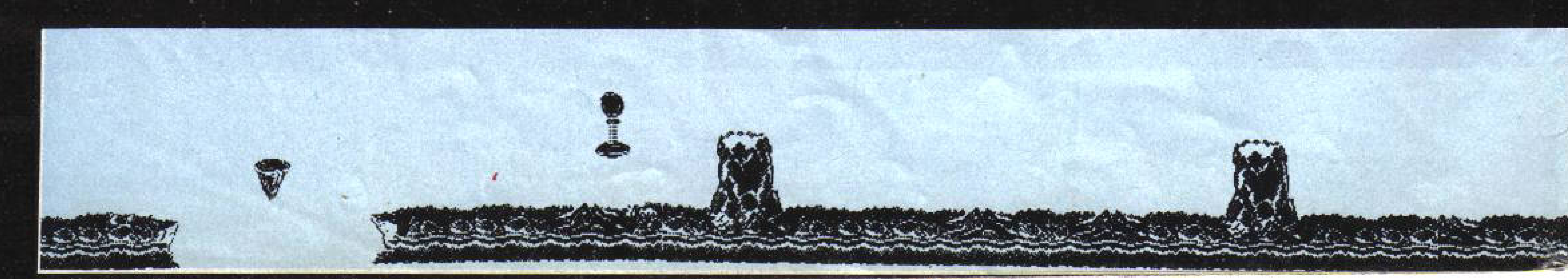
te, accionar el ordenador, quedando de esta forma cargada la nave correspondiente. Hay que tener en cuenta que las células sólo se pueden transportar de una en una y existe una por cada nave.

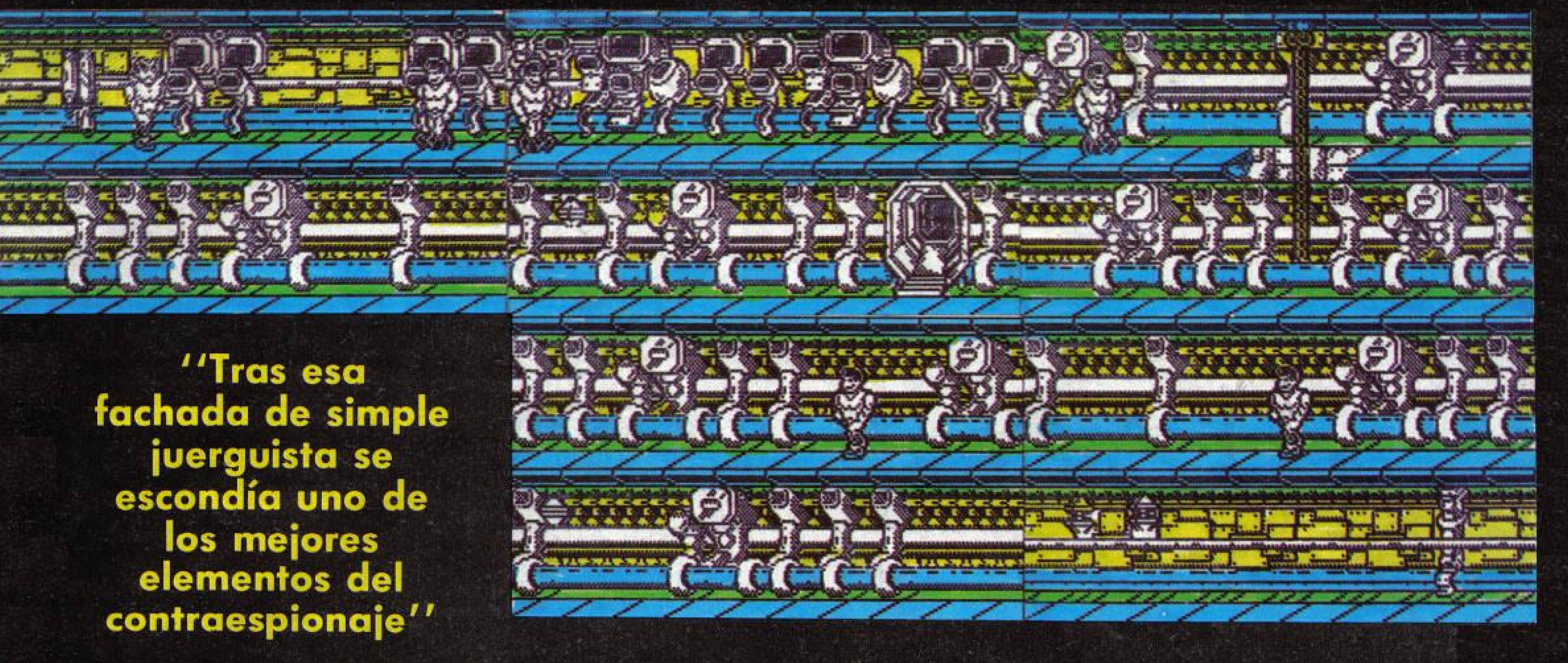
Los demás terminales están fuera de uso.

Sólo necesitamos tener una nave cargada, con su salto al hiperespacio conectado y conocer el código de su capitán para dirigirnos al hangar, colocarnos en el hueco donde no hay barandilla y pulsar la tecla de salto para caer en el interior de la nave.

Una vez dentro, nos indicarán si funciona el salto al hiperespacio, si está cargada la nave y, a continuación, nos pedirá el código del capitán. Si pulsamos el correcto de los cuatro que nos indica en la pantalla, podemos ir despidiéndonos de la terrible pesadilla que hemos vivido.

Si fallamos en el intento de llegar al final, o una vez conseguido queremos repetirlo, hay que tener presente que, aunque la posición de los terminales es fija, los datos que nos proporcionan varían, así como





"Tras esa fachada de simple juerguista se escondía uno de los mejores elementos del contraespionaje"

la posición de las baterías nucleares.

Movimientos: puede ir arriba, abajo, a la izquierda o a la derecha.

Protección: pulsar la tecla correspondiente a la patada y hacia atrás.

Puñetazo: tecla correspondiente a la patada y hacia delante.

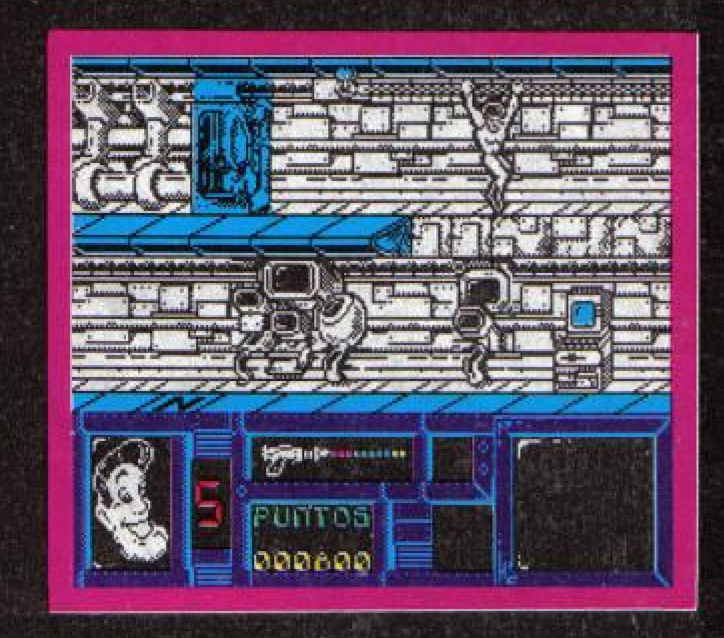
Patada: su tecla correspondiente.

Láser: pulsar la tecla de agacharse y la de la patada. En esta segunda parte del juego, el láser se termina rápidamente y hay que dejar pasar un rato para que se recupere.

Para utilizar las ventanas que dan acceso a otros niveles nos colocaremos delante de ellas, pulsando la tecla del salto. Una vez hecho esto, aparecerá una pantalla totalmente negra con dos pares de puntos. Los de abajo, que son de color blanco, se moverán al pulsar la tecla de izquierda o derecha, según nos interese. Al llegar al lado contrario de la pantalla apareceremos de nuevo dentro de la base, pero en un nivel diferente.

Existen algunas zonas sin suelo por las que podemos saltar. Si éstas son muy grandes, pulsaremos la tecla de salto y de esta forma quedaremos enganchados a las cadenas que pasan por encima de ellos. Una vez hecho esto nos bastará con avanzar a través de ella, pulsando la tecla de abajo, una vez que queramos desengancharnos de la misma.

Para utilizar las barras que hay enganchadas al techo bastará con



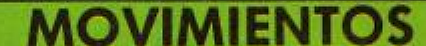
saltar sobre ellas y pulsar arriba o abajo.

Enemigos: para amenizar esta serie de objetivos que tenemos que lograr, existen una serie de enemigos que desde luego no van a ponérnoslo más fácil.

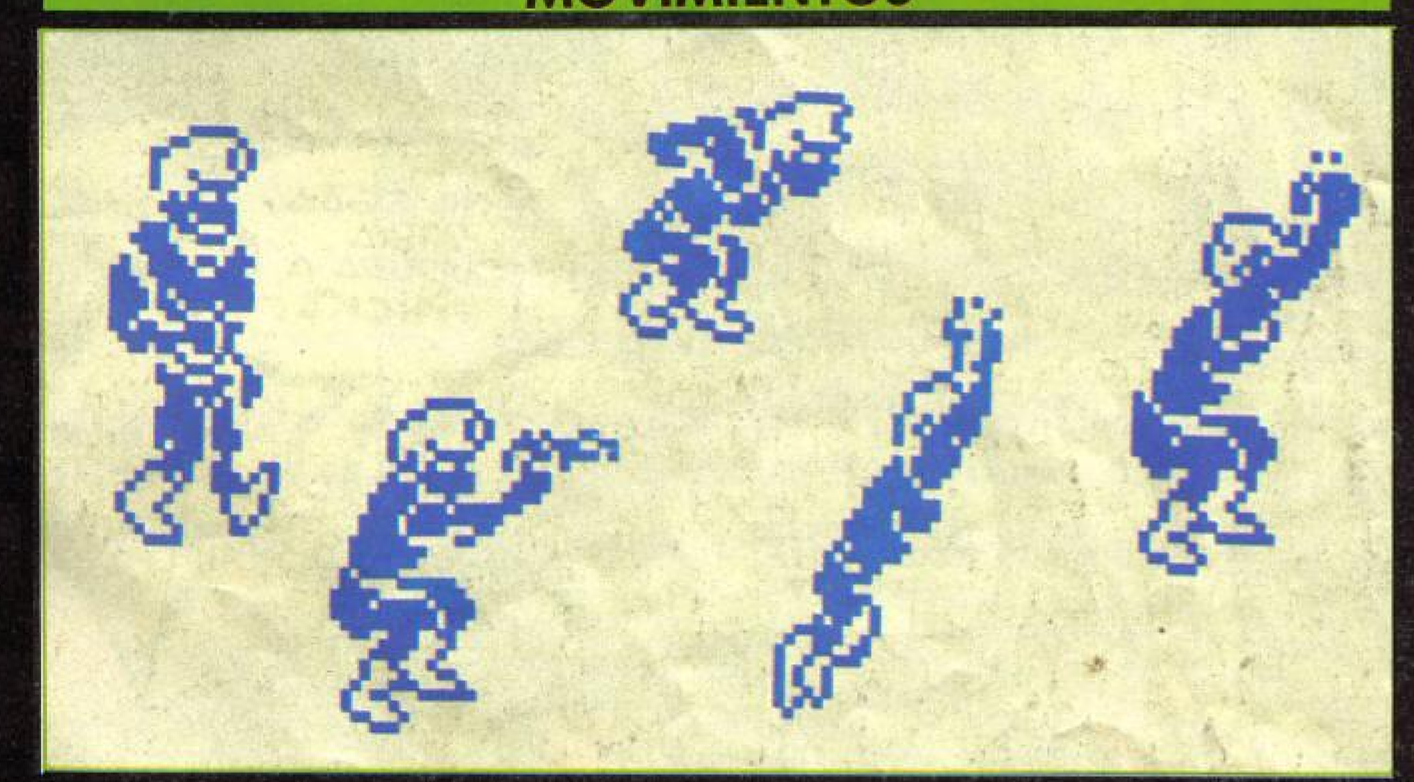
Microsondas: vigilan todos los niveles de la base en busca de posibles intrusos.

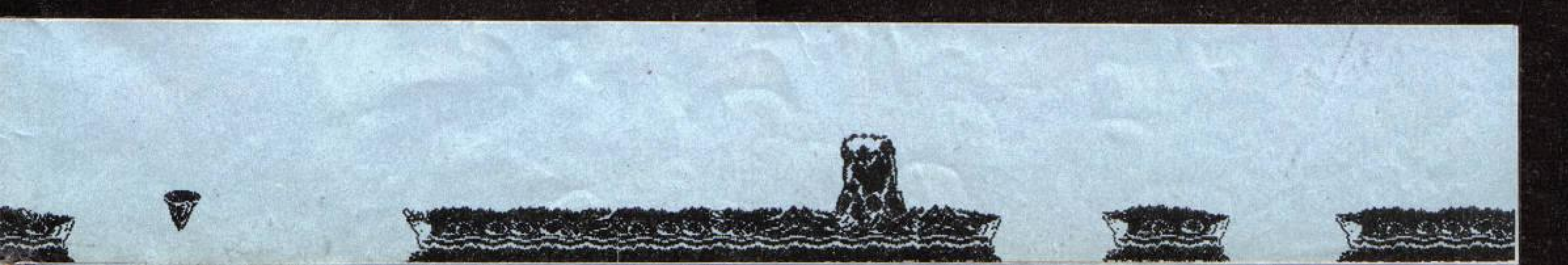
Gabarda-robots: tienen una apariencia humana, pero no te fíes, son asesinos fríos como el acero.

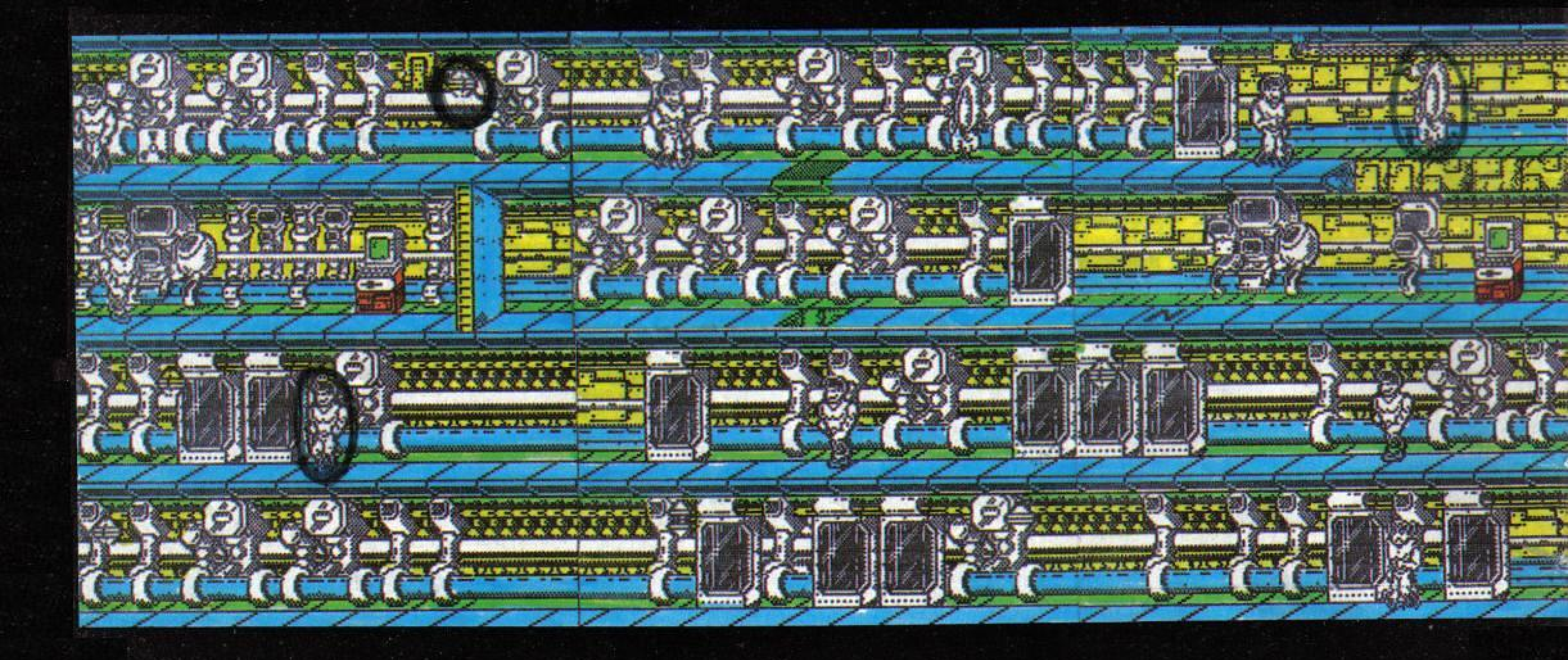
Moradores: son los dueños y constructores de la base. Mutación humano-reptil de extraño rostro y puntiagudas orejas. Sólo podrás eliminarlos en una feroz lucha cuerpo a cuerpo. Tiene la ventaja de que, a diferencia de los anteriores,



MOVIMIENTOS





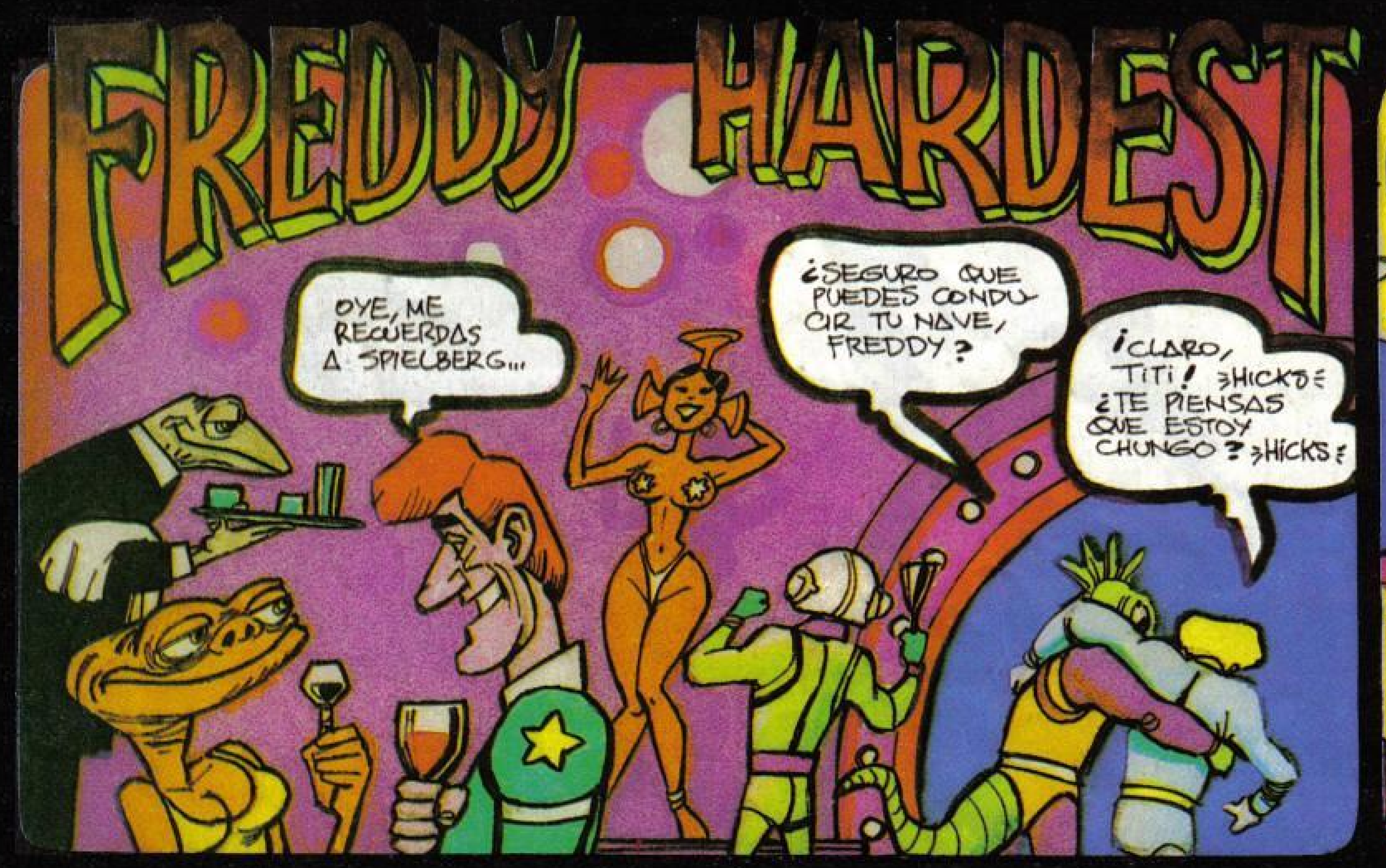


no son capaces de eliminarnos con el simple contacto.

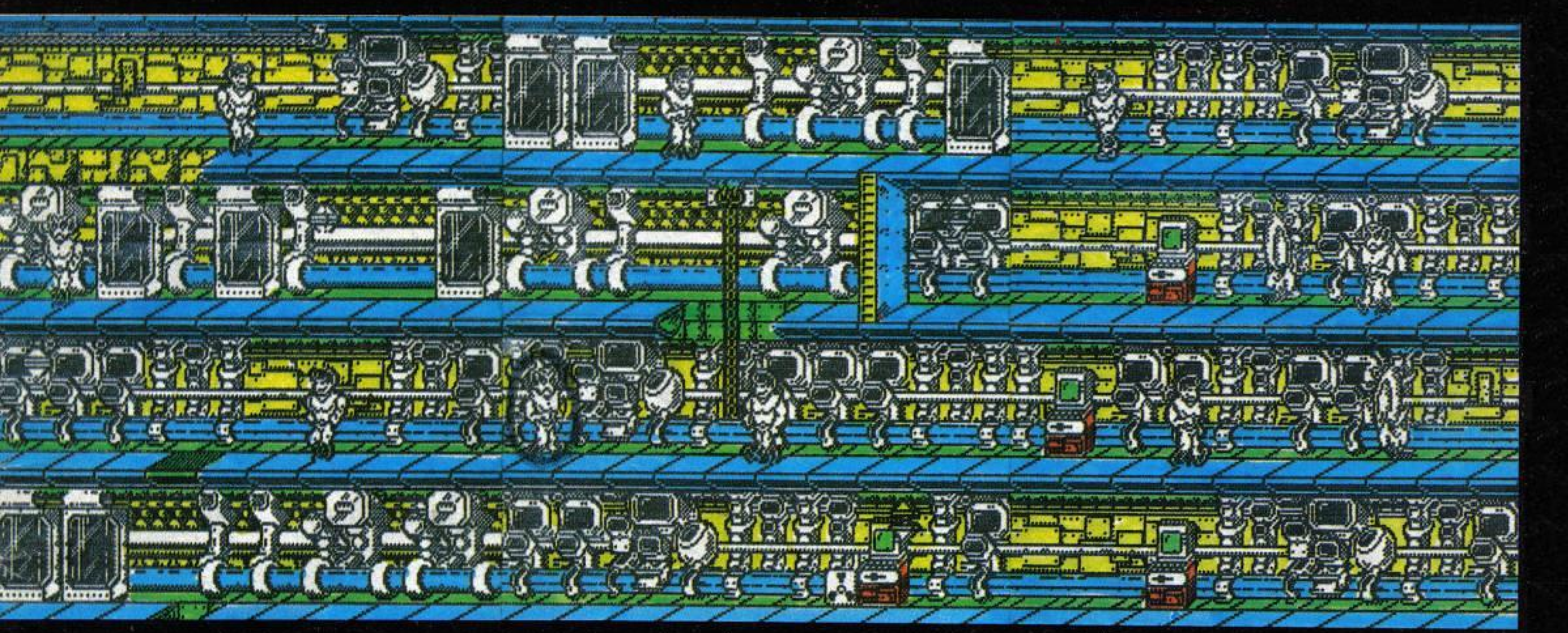
En esta segunda fase, tenemos el pequeño inconveniente de que el color de nuestros enemigos no permite diferenciarlos muy bien. Pero esto es algo a lo que pronto te acostumbras, y una vez centrado en el juego, éste es realmente emocionante. Ánimo y a salir lo más pronto posible de la base.



Empiez A la Aventura








¡A MÍ CON ESAS! ¡PUEDO CONDUCIR INCLUSO CON TRES COSMOPRIVAS DE MÁS!...
HICKS
CONTACTO Y MARCHANDO


¡NO SABEN QUIÉN ES FREDDY HARDEST!
¡HICKS!
ASTEROIDE ERRANTE EN RUTA...


¡SOY EL MARADONA DE LOS PILOTOS ESPACIALES!
¡HICKS! ¡HICKS!
ASTEROIDE ERRANTE EN RUMBO DE COLISIÓN...

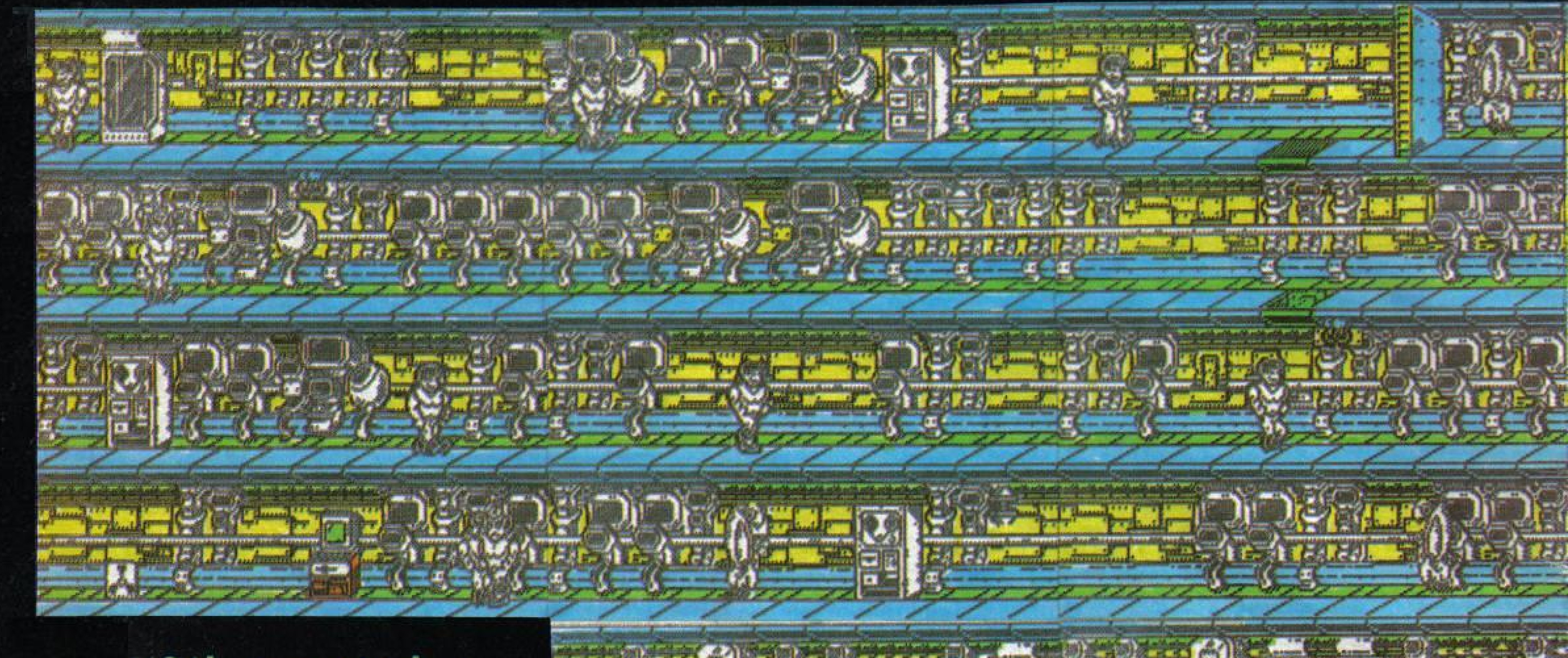

¡SOY UN ESTALLIDO DE VITALIDAD, FUERZA Y ASTUCIA!
PADRE NUESTRO QUE ESTÁS EN LOS...

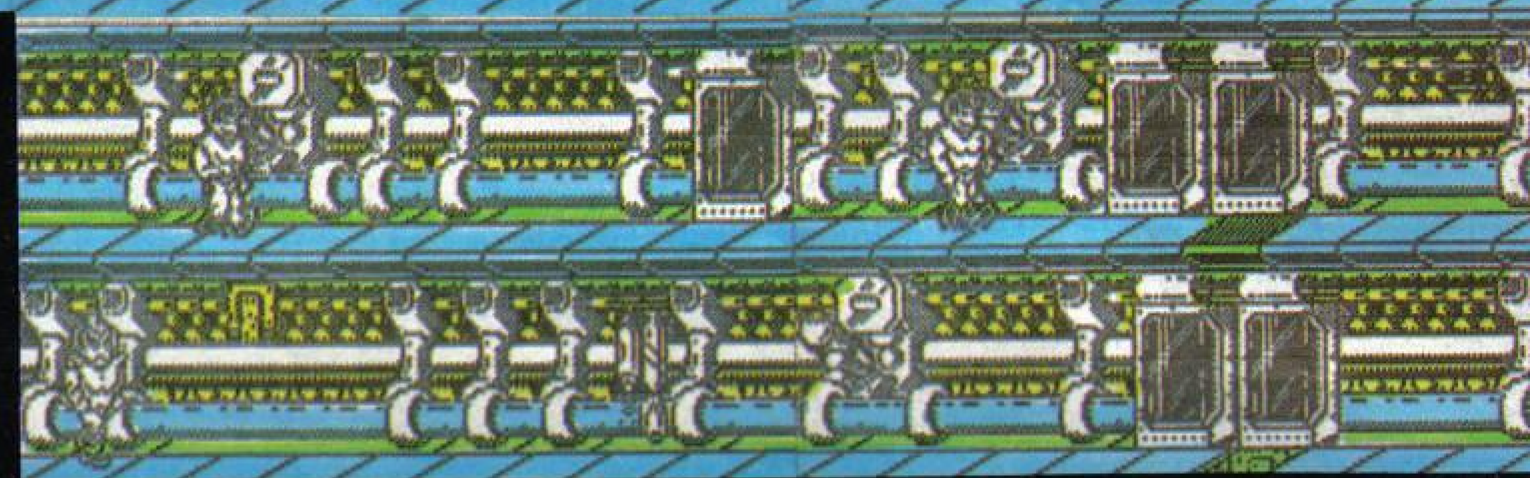

BOOOUM!
CRASH!
FLASH!


¿HABLABAS CONMIGO, COMPUTADORA ESTÚPIDA?...

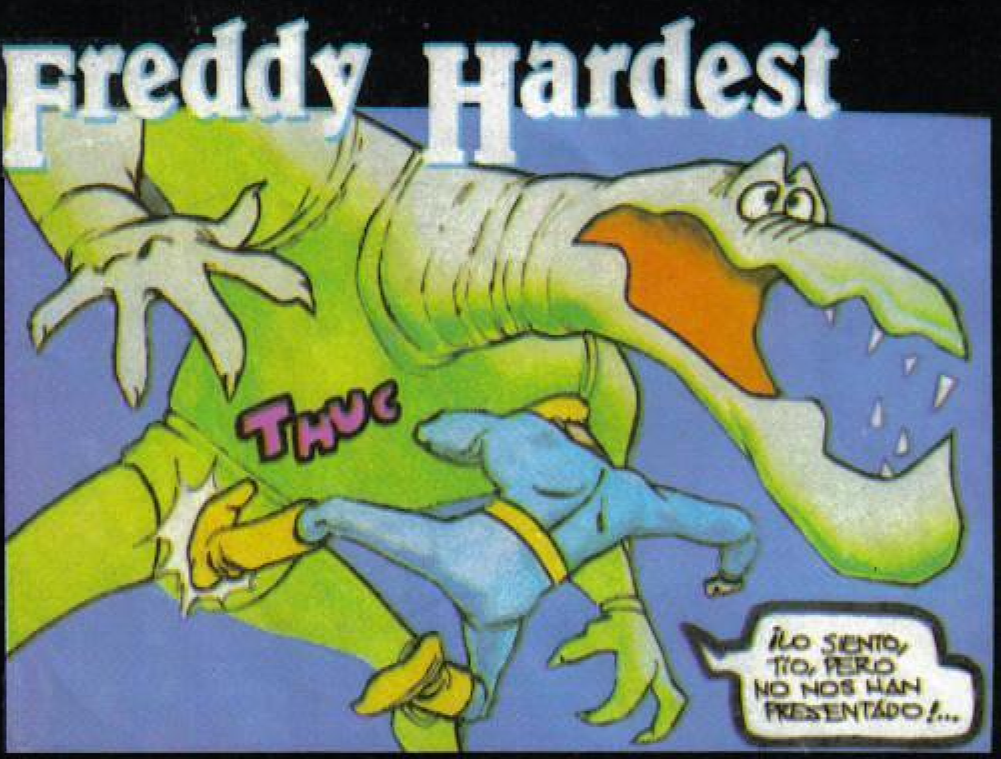

BEEP... SE ENCUENTRA USTED EN UN PLANETA BASE DEL EJÉRCITO ENEMIGO... BEEP... DEBE ENCONTRAR LA BEEP... ENTRADA AL INTERIOR Y BUSCAR, BEEP..., ALGUNA NAVE EN MEJORES CONDICIONES QUE ÉSTA PARA PODER HUIR... DE... BEEP... PRISA... EXCUSEME LOS BEEPS PERO ES QUE NO ME ENCUENTRO MUY BEEP... FINO DESPUÉS DEL TRASTAZO...
DAISY...


EL ORDENADOR HA MUERTO EN ACTO DE SERVICIO... ME ENCUENTRO MÁS SÓLO QUE LA UNA MENOS CUARTO...
¿SÓLO?...





''Sólo necesitaba tener una nave cargada, con su salto al hiperespacio conectado y conocer el código''



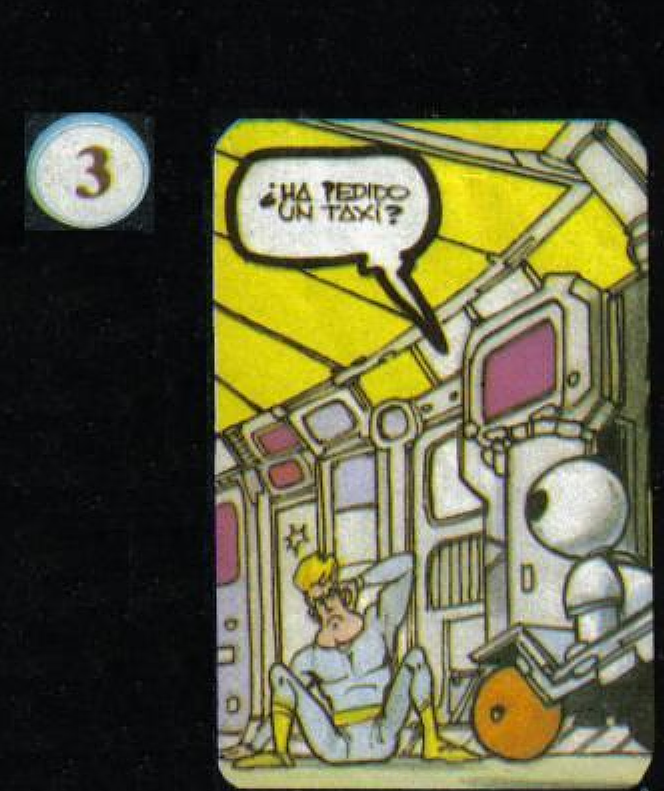
2

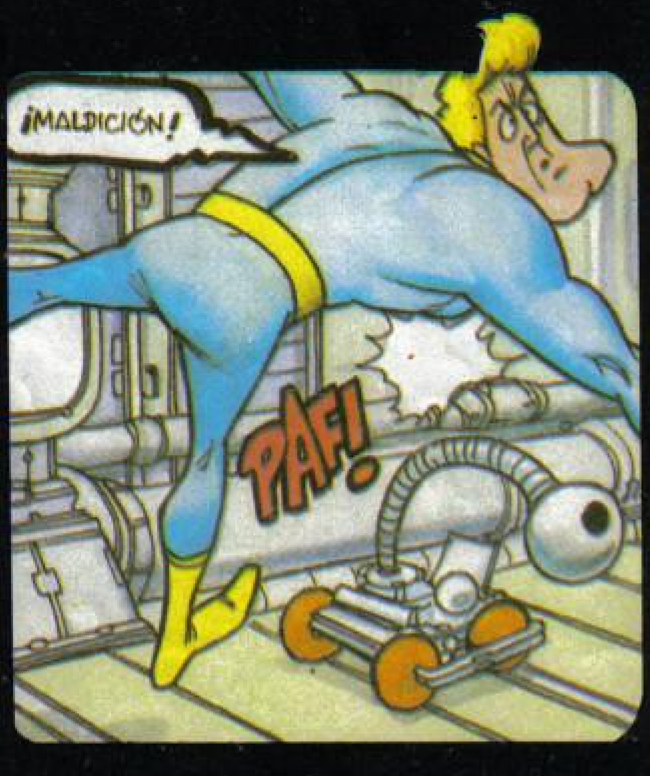






3

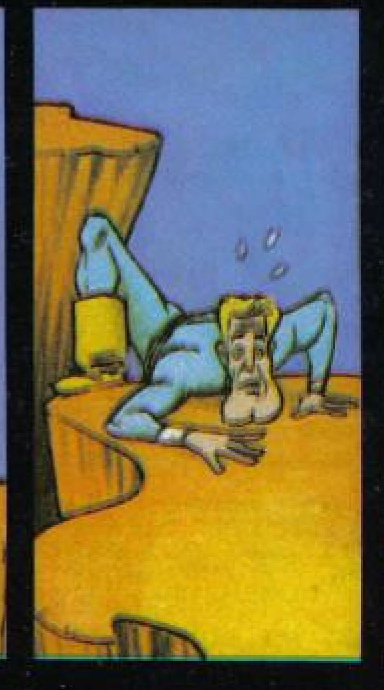


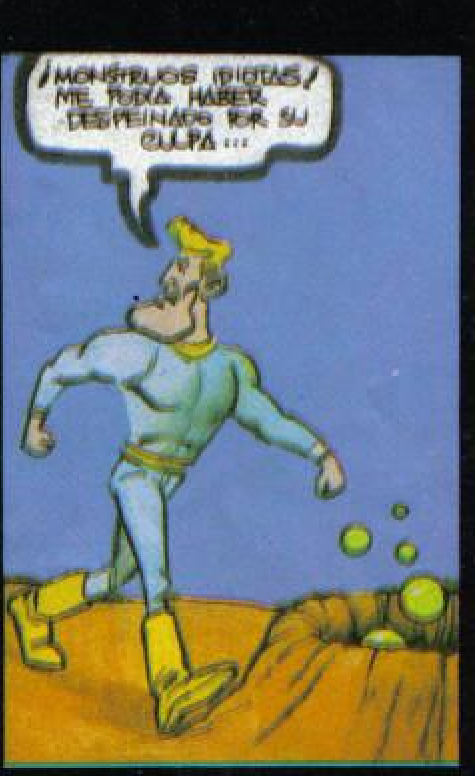







ESTÁ COLGADO




¡MONSTRUOS IDIOTAS! ME PODÍA HABER DESPEINADO POR SU CULPA...


PLOF!


BEEP! HUELO A CARNE FRESCA DE HÉROE...
¡AHORA CAIGO!..
CLOCK!


SCENSOR!
TOY SALVADO!


¿QUÉ PISO?
¡MI PIE! ¡ARGH!


¡NO ESTOY PARA BROMAS!
LEVEL 3


¡ONDIA, HE LLEGADO AL PARKING!

SPECTRUM

1.ª PARTE

```
10 BORDER NOT PI: PAPER NOT PI
: CLEAR VAL "65535": PRINT AT VA
L "21",NOT PI; PAPER VAL "2"; IN
K VAL "7";"DINAMIC PRESENTA..";
FLASH VAL "1";"FREDDY HARDEST"
  20 PRINT AT NOT PI,NOT PI: LOA
D ""CODE
  30 POKE 24737,201
  40 INPUT "Vidas Infinitas ?";a
$
  50 RANDOMIZE USR VAL "24700"
  60 IF a$="s" OR a$="S" THEN PO
KE 64011,183
  70 RANDOMIZE USR 25856
```

2.ª PARTE

```
10 BORDER NOT PI: PAPER NOT PI
: INK NOT PI: CLEAR VAL "24699":
 PRINT AT VAL "21",NOT PI; PAPER
 VAL "2"; INK VAL "7";"DINAMIC P
RESENTA......."; FLASH VAL "1";"
FREDDY II"
  20 PRINT AT NOT PI,NOT PI: LOA
D ""CODE
  30 POKE 24737,201
  40 INPUT "Vidas Infinitas ?";a
$
  50 RANDOMIZE USR VAL "24700"
  60 IF a$="s" OR a$="S" THEN PO
KE 61607,167
  70 RANDOMIZE USR 51207
```

4











AMSTRAD

1.ª PARTE

```
10 MODE 0:FOR n=0 TO 7:READ a:POKE 830+n
,a:NEXT:CLEAR:OPENOUT"d":MEMORY 511:CLOS
EOUT:LOAD "OLOAD":POKE 610,62:POKE 611,3
:CALL 512
20 DATA 62,183,50,250,138,195,0,128
```

2.ª PARTE

```
10 MODE 0:FOR n=0 TO 7:READ a:POKE 832+n
,a:NEXT:CLEAR:OPENOUT"d":MEMORY 511:CLOS
EOUT:LOAD "OLOAD":POKE 610,64:POKE 611,3
:CALL 512
20 DATA 62,183,50,117,102,195,0,128
```









CARGADOR UNIVERSAL DE CÓDIGO MÁQUINA

Utilización. En la línea inferior de la pantalla, aparecerá un pequeño menú de opciones a cada una de las cuales se accede pulsando la tecla que corresponde con su inicial:

INPUT. Este comando sirve para introducir nuevas líneas de código fuente. Al pulsarlos, el programa nos solicita un número de línea. Obligatoriamente, hemos de comenzar por la línea 1 a no ser que ya hayamos introducido alguna otra previamente.

Tras indicar el número de línea, nos pedirá los datos correspondientes a la misma. Una vez tecleados, y suponiendo que no haya habido ningún error hasta el momento, hay que introducir el Control, que está situado en cada línea, pudiendo pasar, si lo deseamos, al menú principal pulsando simplemente «ENTER».

TEST. Para listar por pantallas las líneas de datos que hayamos metido hasta el momento.

DUMP. Este comando vuelca el contenido de la variable A$ en memoria, a partir de la dirección que se especifique. Esta operación es obligatoria antes de hacer funcionar una rutina o programa en Código Máquina. En la mayoría de los casos, con la rutina se indicará también la dirección de memoria donde debe ser volcada y su longitud expresada en bytes.

Al intentar volcar el código fuente, puede ocurrir que nos aparezca el mensaje **«ESPACIO DE TRABAJO».** Esto indica que estamos intentando volcar en una zona que el ordenador está usando para sus propios cálculos.

SAVE. Este comando nos permite salvar en cinta el código fuente o el código objeto para su posterior utilización. Al pulsar SAVE nos aparecerá un segundo menú de tres opciones: Salvar Código Fuente (F), Salvar Código Objeto (O), indicando dirección y número de bytes, o volver al Menú Principal (R).

LOAD. Cuando el número de datos a teclear sea grande, es normal tener que realizar el trabajo en varias veces. Para ello, puede salvarse en cinta la parte que tengamos *(Código Objeto)* y luego recuperar mediante la opción LOAD.

Una vez tecleado el programa cargador hay que hacer GOTO 9900, con lo que se grabará y verificará en cinta.

Si por cualquier razón, intencionada o no, se detuviese durante su utilización, es imprescindible teclear «GOTO menu», nunca RUN ni ningún tipo de CLEAR, ya que estos dos comandos destruyen las variables y con ellas el código fuente que hubiera almacenado hasta el momento.

Las líneas que no aparezcan deben teclearse con 20 ceros como dato y 0 como control.



```
   2 REM ____________________
   3 REM CARGADOR CM MICROHOBBY
   4 REM ____________________
   5 CLEAR 65535: LET menu=6000
  10 FOR n=23296 TO 23312
  12 READ c: POKE n,c: NEXT n
  15 DATA 42,75,92,126,254,103,40,6,205,184,25,235,24,245,54,65,201
  70 LET a$="": POKE 23658,8
 100 LET a=10: LET b=11: LET c=12: LET d=13: LET e=14: LET f=15
 200 LET li=1: GO TO 6000
1000 REM [illegible]
1001 INPUT "LINEA", LINE l$: IF l$="" THEN GO TO 6000
1002 FOR n=1 TO LEN l$
1003 IF l$(n)<"0" OR l$(n)>"9" THEN GO TO 1001
1004 NEXT n: LET line=VAL l$
1005 IF line<>li THEN POKE 23689,PEEK 23689-1: GO SUB 5000: GO TO 1000
1007 INPUT "          DATOS     "; LINE d$
1008 IF d$="" THEN GO TO 6000
1009 LET cx=24-PEEK 23689: PRINT AT cx,0;d$;AT cx,21;CHR$ 138;"LINEA ";li
1010 IF LEN d$<>20 THEN GO SUB 5000: GO TO 1000
1020 FOR n=1 TO 20
1110 LET w$=d$(n)
1150 IF w$>CHR$ 47 AND w$<CHR$ 58 OR w$>CHR$ 64 AND w$<CHR$ 71 THEN GO TO 1170
```



```
1160 PRINT AT cx,n-1; FLASH 1; OVER 1;" ": GO SUB 5000: GO TO 1000
1200 NEXT n: LET ch=0
1210 FOR n=1 TO 20 STEP 2
1215 LET h=VAL d$(n)*16+VAL d$(n+1): LET ch=ch+h: NEXT n
1250 LET cl=0: INPUT "CONTROL ";cl
1260 IF cl<>ch THEN GO SUB 5000: GO TO 1000
1300 LET a$=a$+d$
2000 LET li=li+1: GO TO 1000
5000 BEEP .2,0: OUT 254,2: POKE 23695,PEEK 23689+1: RETURN
6000 REM [illegible]
6005 PRINT #0; INK 7; PAPER 1;" INPUT LOAD SAVE DUMP TEST "
6100 LET i$=INKEY$: IF i$="" THEN GO TO 6100
6200 IF i$="I" THEN GO TO 1000
6210 IF i$="S" THEN GO TO 7000
6220 IF i$="L" THEN GO TO 8000
6225 IF i$="T" THEN GO TO 7500
6230 IF i$="D" THEN GO TO 9000
6260 GO TO 6100
7000 REM [illegible]
7001 PRINT #0; PAPER 3; INK 7;" FUENTE(F) OBJETO(O) RETURN(R) "
7002 PAUSE 0: IF INKEY$<>"F" AND INKEY$<>"O" AND INKEY$<>"R" THEN GO TO 7002
7003 IF INKEY$="O" THEN GO TO 7250
7004 IF INKEY$="R" THEN CLS : GO TO 6000
7005 REM [illegible]
7006 IF a$="" THEN GO SUB 9500: GO TO 6000
7008 RANDOMIZE li
7010 LET a$=CHR$ PEEK 23670+CHR$ PEEK 23671+a$
```



```
7015 INPUT "NOMBRE (Save)", LINE n$: IF n$="" OR LEN n$>10 THEN GO TO 7015
7020 SAVE n$ DATA a$()
7025 PRINT #0; PAPER 6;"      DESEA VERIFICAR (S/N)      ": PAUSE 0: IF INKEY$="S" THEN PRINT #0; INK 7; PAPER 2;" REBOBINE LA CINTA Y PULSE PLAY ": VERIFY n$ DATA a$(): CLS : PRINT "CODIGO FUENTE: ";n$: PAUSE 200
7030 LET a$=a$(3 TO ): CLS
7040 GO TO 6000
7250 REM [illegible]
7255 INPUT PAPER 3; INK 7;"DIRECCION ";di; PAPER 3; INK 7;"N.BYTES ";nb
7260 INPUT "NOMBRE (Save)", LINE n$: IF n$="" OR LEN n$>10 THEN GO TO 7260
7270 SAVE n$CODE di,nb
7275 PRINT #0; PAPER 6;"      DESEA VERIFICAR (S/N)      ": PAUSE 0: IF INKEY$="S" THEN PRINT #0; INK 7; PAPER 2;" REBOBINE LA CINTA Y PULSE PLAY ": VERIFY n$CODE di,nb: CLS : PRINT "CODIGO OBJETO: ";n$'"Inicio: ";di,"Longitud: ";nb: PAUSE 200
7280 CLS
7300 GO TO 6000
7500 REM [illegible]
7503 IF a$="" THEN GO SUB 9500: GO TO 6000
7505 CLS : FOR m=1 TO (LEN a$) STEP 20
7510 PRINT a$(m TO m+19);" ";CHR$ 138;"LINEA ";INT (m/20)+1
7520 NEXT m: GO TO 6000
8000 REM [illegible]
8010 INPUT "NOMBRE (Load)", LINE n$
```



```
8020 LOAD n$ DATA a$()
8025 RANDOMIZE USR 23296
8030 LET li=CODE a$(1)*256+CODE a$(2): LET a$=a$(3 TO )
8035 CLS : PRINT AT 10,5;"Ultima linea: ";li-1;AT 11,5;"Comenzar por: ";li
8040 GO TO 6000
9000 REM [illegible]
9003 IF a$="" THEN GO SUB 9500: GO TO 6000
9005 INPUT "DIRECCION ",di: CLS
9006 IF di<(PEEK 23653+256*PEEK 23654) OR (di+LEN a$/2)>65300 THEN PRINT FLASH 1;AT 5,6;"ESPACIO DE TRABAJO": FOR n=1 TO 200: NEXT n: CLS : GO TO 6000
9007 PRINT AT 5,7; FLASH 1;"VOLCANDO EN MEMORIA": PRINT AT 7,5;"Direccion Inicial ";di
9008 PRINT AT 11,4;"[illegible]";AT 11,17;"[illegible]"
9010 FOR n=1 TO (LEN a$) STEP 2
9015 POKE di,VAL a$(n)*16+VAL a$(n+1): LET di=di+1
9018 PRINT AT 11,12;INT (LEN a$/2-n/2);" "
9020 NEXT n: CLS : PRINT AT 10,5; FLASH 1;"[illegible]": FOR n=1 TO 100: NEXT n: CLS : GO TO 6000
9500 REM [illegible]
9501 CLS : PRINT #0; FLASH 1;"NO EXISTE NINGUN CODIGO FUENTE ": PAUSE 300: CLS : RETURN
9900 CLEAR : SAVE "CARGADOR" LINE 1: PRINT #0;"REBOBINE LA CINTA PARA VERIFICAR": VERIFY "CARGADOR": RUN
```

Nintendo. Más que un videojuego.

ENTRA EN ACCION

Lánzate a disfrutar del mayor avance en videojuegos: el Sistema de Entretenimiento Nintendo.

Juegos de gran emoción controlados por dos microchips que permiten disfrutar del sistema a dos personas simultáneamente. Deportes, acción y series programables. Una gran variedad de opciones de diversión en constante desarrollo.

Ven a El Corte Inglés y descubre el nuevo Sistema de Entretenimiento Nintendo. Toma el mando y... entra en acción.

El Corte Inglés





SPECTRUM • AMSTRAD CPC • COMMODORE • MSX
FREDDY HARDEST
FICHA TECNICA
• Dominio de las artes marciales: Patada - Puñetazo - Protección.
• Turbo-Laser de carga atmosférica.
• Salto controlable en altura y dirección.
• 30 Pantallas de Multiscroll.
• 64 Pantallas conectadas por ascensores y túneles.
• 16 Terminales de ordenador para hacer de Hacker.
• Enemigos inteligentes que se protegen de tu Laser.
• 5 Espécies de animales hostiles.
• 3 Tipos de Androides asesinos.
FX DOBLE CARGA
Signfica dos programas en uno, el doble de acción, el doble de aventura, el doble de gráficos y máxima adictividad.Prueba un FX DOBLE CARGA de DINAMIC, te sorprenderá.
COMMODOR
AMSTRAD C
MSX
FREDDY HARDEST,
agente secreto y refutado
playboy, se encuentra
en un satélite enemigo
con su nave averiada.
Para escapar, deberá
llegar hasta la base enemiga
y robar un cazo.
FREDDY, demostrará
su destreza saltando,
agarrándose a las argollas
que encuentre, trepando por
cuerdas, disparando
su Laser,..
FREDDY, es todo
un número uno,
pero sobre todo,
quiere escapar vivo.
875
DINAMIC
DINAMIC SOFTWARE. PZA. DE ESPAÑA, 18. TORRE DE MADRID, 29-1. 28008 MADRID. TELEX: 44124 DSOFT-E
TIENDAS Y DISTRIBUIDORES: (91) 314 - 18 - 04. PEDIDOS CONTRA REEMBOLSO: (91) 248 - 78 - 87.